ARCADE
RETRO
NINTENDO
XBOX
PLAYSTATION
www.gamerepublic.it
149
Game Republic
THE MULTIFORMAT games magazine
SPECIALE PS4
Tutte le ragioni per cui vale la pena aspettarla
ASSASSIN'S CREED IV, GTA V, MGS V
Nuove immagini e dettagli sui fuoriclasse del 2013
ULTIMA FRONTIERA
Richard Garriott vuota il sacco per GR
DESTINY
Bungie sfida Master Chief
play
€ 5,00
Maggio 2013 :: Mensile
E INOLTRE...
Bioshock Infinite, God of War: Ascension, Gears of War: Judgment, Fire Emblem, Star Trek, Luigi's Mansion 2, Tomb Raider

Lara Croft: rinascita di un'icona

Il nuovo Tomb Raider è un capolavoro. Lo avevo detto da subito, dai primi frammenti di gameplay mostrati alla stampa, però è bello avere avuto la conferma di questa intuizione. Anzi: di essere stati addirittura sorpresi in positivo. Di Tomb Raider mi è piaciuto tutto, a partire dall'approccio fresco e lucido con cui il binomio Square Enix e Crystal Dynamics ha progettato e poi sviluppato il gioco. Fedeltà al modello originale (il miglior Indiana Jones riproposto in chiave interattiva) ma ripresa e superamento delle nuove interpretazioni di quel modello stesso. Il che, tanto per parlare chiaro, significa essere andati a cercare Nathan Drake sul suo territorio e averlo sconfitto. Un risultato non facile, perché Uncharted è un colosso, nel suo genere. Un avversario ostico.

Il fatto è che il nuovo Tomb Raider è una di quelle rare opere così intense, fresche e coinvolgenti da ridare senso all'atto stesso di giocare. Il piacere di controllare il proprio alter ego sullo schermo, la soddisfazione di esplorare un territorio e battersi contro i nemici, ciascuno di essi, sempre. L'ebbrezza di scoprire una tomba segreta, l'appagamento visivo di emergere dal sottosuolo e trovarsi di fronte a un panorama mozzafiato, sapendo che quelle terre sono lì davanti a noi per essere esplorate. È quel fascino provato durante la scorsa generazione con Resident Evil 4, un altro titolo che ha rivoluzionato una serie per farla rinascere, scolpendo un gameplay da antologia. Tomb Raider dona quel tipo di sensazioni, rinnovando il gusto di essere un gamer.

Poi c'è Lara Croft, gente. Non ce ne voglia Naughty Dog, ma non basterebbero dieci Nathan Drake a eguagliare una Lara Croft. E non sono le sue forme a farcelo dire, sebbene la nuova Lara sia una delle eroine più autenticamente e squisitamente sexy mai viste in un videogioco. No, la nuova Miss Croft è una ragazza forte, che trova se stessa nelle avversità, che cresce come il Batman di Nolan, che affronta le sue paure e il suo passato (il padre) per diventare, alla fine della sua avventura, la predatrice di tombe che conosciamo e amiamo. Ora la prova c'è: le polemiche sulla presunta scena del tentato stupro erano ridicole e immotivate, come ho sempre pensato. Si smetta di affermare inutili sciocchezze e si valorizzino i titoli come questo, che sono vere opere d'arte e veri capolavori. Non tornerà a casa, questa Lara. Non lo farà perché ha un mondo davanti di miti e leggende, di terre fantastiche e tesori perduti. Perché ha impugnato due pistole e, ora, finalmente, sa come usarle. Bentornata, Lara Croft. Ci eri mancata.

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
149 | Maggio 2013

ANTEPRIME

RECENSIONI

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

(MISTERO RISOLTO?)

Metal Gear Solid V

→ Dopo ipotesi, sogni e congetture, è arrivato il momento della verità: The Phantom Pain è il quinto capitolo della serie capolavoro di Hideo Kojima

Contenuti

Le storie top di questo mese...

Se il videogame potesse raccontare con la stessa voce del cinema, forse le parole che sceglierebbe sarebbero quelle dell'estro artistico più spregiudicato. Forse non parlerebbe per immagini, ma per visioni, come uno spaccato su di un mondo che si può solo immaginare, magari nelle fantasie più sfrenate. Sarebbe quindi il lavoro di una musa, o forse quello di un uomo di ingegno complesso, come se ne trovavano nell'antichità. Perdonerete l'apertura aulica ma in effetti, a pensare a quello che è il videogame per Hideo Kojima non la si può pensare altrimenti. C'è un lavoro di cesellatura tale in ogni opera di Kojima da non lasciare spazio a dubbi: la fusione tra narrazione e videogioco è completa e lo è sotto ogni punto di vista tanto che, operando un lavoro che trascende il mero media videoludico, Kojima stavolta aveva ben pensato di montare un intero palco attorno alla sua opera, con tanto di attori, copione, atti e finale. E così, nel corso di una GDC che arriva alla fine di un percorso disseminato di indizi, il teatrino delle ombre si distrugge e mostra, al suo pubblico dagli occhi stupefatti, la clamorosa verità. Non esiste alcun Metal Gear Ground Zeroes (forse), così come non esiste alcun The Phantom Pain. Con un trailer mozzafiato, orchestrato come (se non meglio) di qualsiasi presentazione cinematografica, Hideo rivela al mondo che tutto il complesso intrigo di annunci e finte notizie altro non era che "un gioco" dietro cui nascondere Metal Gear Solid V. Lo sapevamo, lo avevamo intuito, eppure ne siamo stupiti lo stesso. Il trailer si presenta magnificamente ai nostri occhi, magistralmente scandito nei tempi dalla musica dei Garbage ("Not Your Kind of People") mostrando un Big Boss in stato comatoso, visioni di una morte fiammeggiante, il ritorno di alcuni volti scolpiti nella storia del videogioco. Il trailer si presenta come un tripudio di situazioni irreali, illusorie, con l'intento di sconquassarci i sensi. E ci riesce, ci riesce benissimo, attraverso un registro che fa delle inquadrature e

del montaggio qualcosa di molto più che un mero artificio estetico. Kojima, centellinando, ci sta già raccontando una storia! È successo qualcosa a Big Boss, forse una missione andata male o qualcosa di simile. Kaz "Master" Miller è vicino a lui, in condizioni parimenti pietose ma mentre Big Boss è ormai prossimo alla morte, Kaz è invece vivo e si dimena per le sorti del suo compagno. Una siringa, un defibrillatore, il rumore dell'elettrocardiogramma che riporta un battito finalmente ritrovato ma è troppo tardi: Big Boss è in coma. Un come che, come lo stesso trailer ci rivelerà, durerà ben nove anni. Nove anni in cui gli eventi sembrano cristallizzarsi, salvo poi riprendere bruscamente con il risveglio del nostro, all'interno del letto d'ospedale. Un braccio mancante, i muscoli atrofizzati e, soprattutto, un attacco paramilitare in grande stile. Un uomo bendato si offre di aiutarci, non sappiamo chi sia, ma tocca fidarsi. Dopo nove anni di letto Big Boss versa in uno stato di decadenza e paralisi dei tessuti muscolari, si muove come uno storpio, affanna e parla a stento ma i soldati sono vicini, la salvezza è nelle mani del nostro nuovo e misterioso compagno. Questo, in breve, è il sunto di quanto visto nel trailer e nel corso di una versione giocata (su PC) mostrata dallo stesso Kojima. Un sunto che per forza di cose può trovare supporto solo nella visione coadiuvata del trailer che vi abbiamo annunciato pocanzi. Il trailer di MGSV è caotico, complesso, ricchissimo di spunti di riflessione. A sequenze ambientate in un mondo del tutto simile al nostro, si sommano scene in cui balene fiammeggianti solcano il cielo, o siamo inseguiti da unicorni che ricordano più degli incubi che delle creature fatate. Corse forsennate per la libertà, contornate da personaggi rigurgitati da gironi danteschi. L'idea che se ne ha è che vi siano nel gioco due anime: una votata al realismo, l'altra alla fantasia, forse quella comatosa vissuta da Big Boss. Secondo questo punto di vista non ci sorprende il fatto che il gioco sia stato annunciato negli anni attraverso due trailer che certamente ricorderete. Ground Zeroes è il lato reale di MGSV, evidenziato a colori quasi spenti, da una realtà piovosa, spesso buia, come può essere la guerra. The Phantom Pain è forse il mondo costruito da una mente imbrigliata in un corpo malato. È indefinito ed indefinibile ed evidenzia le sue tinte surreali attraverso creature da incubo ed una colorazione acida, accesa. Il primo ci mostra ambienti aperti, sottolineando la nostra libertà. Il secondo ci vincola ad un ospedale assediato, come una malattia può assediare e costringere un corpo umano. Kojima non ha ovviamente rivelato ancora nulla in merito, e c'è chi dice che forse, l'originale Ground Zeroes sarà un prequel/prologo (stando a notizie più recenti, Ground Zeroes dovrebbe addirittura uscire come gioco a sé stante); tuttavia è innegabile come i due progetti siano due facce della stessa medaglia. Medaglia che probabilmente chiuderà l'arco narrativo dedicato a Big Boss o, addirittura, potrebbe aprire nuove prospettive sulla vita del soldato leggendario. Quel che più ci affascina, con il senno di poi, è la capacità con cui Kojima trascende la narrativa "canonica" imbastita per il suo media di appartenenza, creando una nuova meta narrativa. Il media si piega alla sua volontà, trascende le sue dimensioni e si catapulta nella realtà. Siamo noi partecipi dell'annuncio del gioco. Siamo noi partecipi della rivelazione che ha portato al trailer. Kojima ci ha dato gli indizi, e in autonomia abbiamo cercato di rivelarli. Un tale coinvolgimento prescinde la mera attesa che generalmente si genera per un gioco e dimostra, ancora una volta, quale sia la prerogativa di questo talentuoso game designer: coinvolgere. Che sia materialmente o emotivamente non importa, purché l'utente sia parte del progetto in qualche modo. Un'ulteriore dimostrazione? La disseminazione di altri indizi su cui spettegolare. Perché il gioco ha una V e non un 5 nella sua numerazione? Cosa significa quella V? Cosa sono i Diamond Dogs? Che si intende con XOF? I segreti sono tanti e noi... noi siamo seduti in platea in attesa del prestigio.

a cura di Raffale Giasi

(È TEMPO DI COVER)

Ultimi ritocchi per Grand Theft Auto V

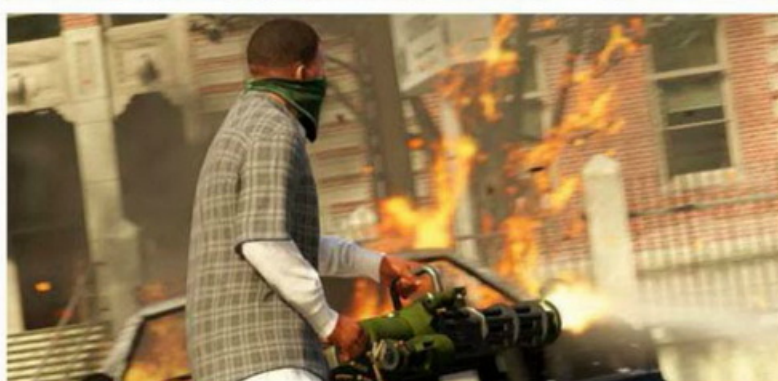
→ In attesa del lancio dell'attesissimo quinto capitolo ufficiale della leggendaria serie, Rockstar ci manda qualche nuova cartolina da Los Santos

I protagonisti Michael, Trevor e Franklin.

Forse il più atteso titolo dell'anno: GTA V, open world action-adventure e settimo capitolo della serie, evolve quasi ogni meccanismo di Grand Theft Auto IV introducendo una nuova tecnologia che cambierà radicalmente il modo in cui i giocatori eserciteranno il proprio controllo sul titolo. Rockstar, si sa, ama fare le cose in grande stile e in un quartiere della grande mela ha pensato bene di affiggere l'immagine-copertina di Grand Theft Auto V per mostrarla al mondo intero. Rockstar aveva infatti commissionato la realizzazione di un gigantesco murales su una facciata di un palazzo di Manhattan, avente come soggetto

"Los Santos: un'enorme e soleggiata metropoli piena di sedicenti guru, attricette e celebrità sul viale del tramonto. Un tempo era l'invidia del mondo occidentale, ma ora è costretta ad arrangiarsi per restare a galla in un'epoca di incertezza economica e TV via cavo da quattro soldi. In mezzo a tutto questo, tre criminali molto diversi tra loro si danno da fare per sopravvivere e realizzarsi, ognuno a modo suo: Franklin, un ex gangster di strada, è a caccia di soldi e di opportunità; Michael, un ex criminale professionista, sta facendo i conti con una "pensione" meno rosea del previsto; e Trevor, un maniaco violento, pensa solo a farsi e al prossimo, grande colpo. I tre non hanno altra scelta: decidono di rischiare il tutto per tutto in una serie di colpi audaci e pericolosi che potrebbero sistemarli per la vita"

- Rockstar Games -

la boxart dell'atteso free-roaming. L'opera era ancora parziale, ma si poteva già notare il classico stile a mosaico caratteristico della serie, con varie immagini tratte dagli artwork rilasciati negli scorsi mesi. Da lì all'annuncio della copertina ufficiale il passo è stato breve. La trovate in queste pagine.
In sviluppo presso Rockstar North e in pubblicazione da Rockstar Games il prossimo 17 settembre 2013 per PlayStation 3 e Xbox 360, GTA V ha subito diversi ritardi per motivi ancora ignoti. Per alleviare l'attesa, il publisher ha messo a disposizione dei fan una serie di wallpaper relativi alla cover e alle altre nuove immagini che ritraggono la ridente Los Santos. La

città è stata completamente ricreata, ingrandita e resa più fedele alla sua controparte reale (vale a dire Los Angeles). Si tratta di una mappa che comprende spiagge, coste, vigneti, campagne, aree selvagge, la zona del Monte Chiliad completamente esplorabile, la regione di Salton Sea, una base militare e ovviamente la zona suburbana e il centro cittadino di Los Santos. Questo nuovo mondo è effettivamente descritto come "il più grande open-world (parco giochi) che Rockstar abbia creato nella sua storia". Proprio per questo motivo, Rockstar ha scelto una grande città e metterla al servizio del gameplay: difatti la mappa è ampiamente più grande di quella di Red Dead Redemption, Grand Theft Auto: San Andreas e Grand Theft Auto IV messi insieme. Inoltre, molti giocatori si sono chiesti il perché Rockstar Games non pubblichi un nuovo titolo ogni due anni. Ha risposto il CEO di Take Two, Karl Slatoff, che, nel corso della Wedbush Transformational Technologies Conference (una conferenza per investitori istituzionali alla quale partecipano dirigenti di oltre settanta aziende di rilievo, pubbliche e private, specializzate in Tecnologia, Digital Media, Internet) ha spiegato eloquentemente le motivazioni alla base della scelta: "molto spesso le persone ci chiedono perché non lanciamo un nuovo GTA ogni due anni. Il motivo è molto semplice: per noi non ha senso perché ogni capitolo rappresenta una nuova esperienza e adottando quella politica il prodotto verrebbe snaturato".

Infine, le nuove immagini ci danno lo spunto per tornare a parlare dei dettagli trapelati circa i tre personaggi principali: Michael, Trevor e Franklin. Ognuno dei protagonisti avrà un proprio arco narrativo ed una propria missione, anche se spesso si potranno intrecciare nella storyline; quando non saranno sotto il controllo del giocatore, svolgeranno le loro attività quotidiane, per cui, alla ripresa del controllo del gioco, ci si potrebbe trovare in situazioni sorprendenti. Scenari mozzafiato, personaggi ben caratterizzati e tanti altri elementi inebrianti, rendono GTA V un titolo da attendere giustamente con fervore.

Tecnicamente parlando, GTA V si dimostra ancora una volta eccezionale. In attesa della next-gen, ci possiamo tranquillamente accontentare!

(INTERVISTA A RICHARD GARRIOT)

L'Ultima avventura

→ Richard Allen Garriot, Richard Garriot de Cayeux, Lord British o General British? Astronauta, imprenditore o game developer? Game Republic intervista l'autore di Ultima e del prossimo Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues, nonché una delle figure più affascinanti dell'intera industry

Da un punto di vista creativo, quello dei MMORPG è un genere che sta attraversando una fase di stallo. In Ultima Online c'era veramente tanto da fare, più che nei mondi di gioco dei titoli moderni. Quale aspetto pensi che possa far evolvere nuovamente il genere?
Praticamente ogni MMO, da World of Warcraft in poi, ha seguito lo stesso identico modello. Ultima era diverso, a partire dal gameplay, in particolare nel ruolo dei giocatori non combattenti. Questa è una delle feature che Shroud of the Avatar si propone di riportare in auge. Non vogliamo che tutto si riduca al grinding tramite combattimenti. Stiamo elaborando anche una nuova interpretazione del multiplayer di massa. Sguardate le vendite dei GdR, quelli in solitario vengono acquistati da milioni di giocatori, quelli online da milioni e milioni di giocatori. Ma giocare con degli sconosciuti è molto meno divertente che giocare con i propri amici, quindi stiamo implementando un metodo di match making che ti metta automaticamente in contatto con le persone più vicine.

Richard Garriot. Non si può dire che quest'uomo abbia vissuto una vita ordinaria...

I MMORPG moderni puntano maggiormente sull'aspetto competitivo che sullo storytelling. Cosa farete in Shroud of the Avatar affinché il giocatore possa sentirsi immerso nel gioco e possa vivere una propria storia?
In Shroud of the Avatar la collaborazione la collaborazione e l'interazione tra giocatori è parte integrante della storyline, l'esperienza di ogni giocatore sarà connessa e guidata dalla storia. Non vi lasceremo andare in giro e attaccare altri giocatori senza motivo.

Nella pagina di Kickstarter relativa a Shroud of the Avatar, colpisce un'affermazione: "il giocatore potrà essere qualsiasi cosa voglia". Come pensate di integrare diversi stili di gioco, che si adattino a ruoli diversi come quello del soldato e quello dello stalliere, per esempio? Come potranno convivere in un unico universo online che possa funzionare in maniera coerente?
Lavorare sui ruoli dediti al combattimento è facile, quindi ci stiamo concentrando maggiormente sulle professioni che non richiedono di

■ Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues ricorda sicuramente i giochi della serie Ultima, ma sembra anche in grado di offrire qualcosa di nuovo rispetto alla tradizione tracciata dal genere d'appartenenza.

lottare. A tal proposito, sarà importante la riuscita del sistema economico. Tra i primi ruoli non combattenti su cui abbiamo lavorato ci sono il fabbro e il minatore. Quest'ultimo dovrà per esempio avventurarsi per i dungeon e collezionare le materie prime richieste dal fabbro, che a sua volta dovrà vendere agli avventurieri le armi con esse forgiate. Ogni professione è stata quindi pensata nei minimi dettagli affinché abbia il proprio ruolo all'interno del ciclo economico.

Avete intenzione di lasciare che i giocatori intraprendano una carriera diplomatica, ingaggiando lotte politiche piuttosto che all'arma bianca?
Per il momento stiamo affinando il sistema economico e non abbiamo pensato ancora a nulla del genere. Sarebbe interessante però introdurre la carriera in politica tra le possibili professioni. Ne parlerò col team. Vedremo...

Abbiamo letto che Shroud of the Avatar sarà giocabile sia online che offline. Come mai avete deciso di non abbandonare il gioco offline?
Principalmente perché io per primo vorrei poter giocare anche quando sono su un aereo o in un luogo da cui non posso connettermi online. In più i server non possono essere sempre affidabili, e capita alle volte che rimangano offline per diverse ore. Noi vogliamo che si possa giocare anche in quei frangenti. Inoltre, durante la fase di Kickstarter, una moltitudine di persone ci ha scritto dicendo di essere interessata esclusivamente al gioco in solitario e al procedere della storia. Ci hanno scritto di essere addirittura spaventati dal gioco online e dal dover interagire con altri giocatori. Non volevano che la loro storia subisse interferenze dall'esterno. Per loro stiamo creando un titolo che può essere completato al 100% anche offline. Giocare online sarà ovviamente più gratificante, visto che si potrà assistere a un mondo in continua evoluzione. Credo che, in ogni caso, la stragrande maggioranza dei giocatori preferirà il gioco online.

Negli ultimi anni diversi giochi votati all'online si sono dimostrati dei fallimenti. È successo persino a titoli ottimi, come Star Wars: The Old Republic. Quanto grande credi che sia la sfida intrapresa con Shroud of the Avatar?
Mi piace intraprendere qualsiasi tipo di sfida, anche quelle impossibili. Sono usciti e stanno uscendo tanti MMO, alcuni davvero vasti e ben fatti. Ma sono tutti uguali, e la gente è in cerca di qualcosa di nuovo. E Shroud of the Avatar si immetterà sul mercato come qualcosa di unico, per questo credo che incontrerà i favori del pubblico.

Quanto saranno importanti le scelte dei giocatori? Serviranno a definire il personaggio impersonato o avranno conseguenze sull'intero mondo di gioco online?
Entrambe le cose. Ci sono scelte che metteranno alla prova il vostro coraggio o la vostra nobiltà d'animo e che influenzeranno la crescita del personaggio. Per alcuni versi ricorderà un po' Ultima IV e V. Ci sono anche scelte che cambieranno il mondo di gioco, ma poche avranno effetti permanenti.

Scendiamo nel personale. Sei stato nello spazio e sei un pioniere del turismo spaziale: come ha cambiato la tua vita e quanto ha influenzato la tua creatività?
In realtà la mia più grande fonte d'ispirazione arriva dalla questione ecologica e ambientale. Forse il mio viaggio nello spazio ha contribuito al formarsi del mio attuale stile di vita, assai orientato all'ecologia. Vedere la Terra dallo spazio ti fa preoccupare maggiormente del pianeta su cui vivi.

Come vedi l'industria di oggi? In cosa pensi sia peggiorata e in cosa migliorata? Quali sono le questioni che i giovani sviluppatori dovranno affrontare nel futuro più immediato?
Domanda interessante. Di migliorato ci sono gli strumenti. Siamo a uno stadio tecnologico incredibilmente elevato. Noi lavoriamo con Unity, uno strumento semplice ma che ci ha permesso di fare cose grandiose. Con i motori della scorsa generazione non avremmo potuto realizzare il gioco in tempi così brevi e con questi risultati. A peggiorare invece è la qualità media dei game designer. Una volta c'era più gente di talento a fare questo lavoro. Ora, nonostante esista ancora gente con lo stesso dono, questa rimane per anni a studiare e a mettere su il proprio portfolio senza possibilità di emergere, mentre a fare carriera sono i semplici programmatori, bravi a fare il proprio lavoro ma privi di quella scintilla in più. Quindi la sfida per il futuro è quella di allevare i giovani talenti e farne game designer.

Perché hai scelto di promuovere il tuo nuovo gioco su Kickstarter? È stato per necessità o per una scelta consapevole dovuta al fatto di non voler essere legato a un publisher? In più, credi che Kickstarter sia solo una moda o una rivoluzione per l'industria destinata a imporsi?
La scelta del Kickstarter è dovuta a più fattori. Se avessimo optato per un publisher avremmo avuto vita facile con la distribuzione del gioco. D'altro canto, se guardi le vendite dei miei giochi sviluppati indipendentemente, queste sono state ben superiori a quelle dei giochi prodotti sotto un'etichetta. Credo che questi ultimi fossero maggiormente indirizzati ai responsabili del marketing delle aziende piuttosto che al pubblico. Quindi è stato questo che ci ha maggiormente influenzati: la volontà di essere vicini al pubblico e non nelle mani di addetti alle vendite che non sono però videogiocatori. Quanto a Kickstarter, credo che durerà a lungo. Io stesso ho finanziato diversi progetti, non solo nel campo dei videogame. Credo che sia uno strumento davvero potente.

(GDC 2013: IL VIDEOGIOCO CHE CRESCE)

La rivoluzione parte da San Francisco

→ Frontiere tecnologiche ed esami di coscienza per l'industria del videogioco

Siamo più che mai in un momento in cui l'industria dei videogiochi si interroga su se stessa. La GDC di quest'anno non poteva quindi che riflettere, ancora di più rispetto agli anni scorsi, il tormento di un mercato che ambisce a crescere e migliorarsi. GDC è rinomata per essere il punto d'incontro tra sviluppatori indie e tripla AAA, che si ritrovano gomito a gomito negli stessi corridoi. Qualche numero? 23000 professionisti accorsi, 500 panel e 350 stand. Ma mai come quest'anno era impellente il dilemma di fronte al quale tutti i presenti sono stati posti: che cosa faremo da grandi? Siamo, del resto, nell'anno del primo Tomb Raider che fa di Lara un'icona femminista, nell'anno di quel BioShock Infinite che osa parlare di razzismo (e molto altro, in verità) in un videogioco. E, presto, ci ritroveremo anche nell'anno di Metal Gear Solid V, possibile nuovo pinnacolo della narrazione interattiva. Che Kojima abbia mostrato il suo ultimo pupillo in quel della GDC è in effetti significativo. Forse, sarà proprio il quinto capitolo della sua saga a mostrare al mondo che è possibile conciliare un budget impressionante e una tecnologia straordinaria con storie, tematiche e linguaggi vicini al mondo reale. Se dovessimo fare una lista di quello che ci è piaciuto di più di questa GDC, partiremmo forse dall'intervento di Walt Williams, lo sceneggiatore di Spec Ops: The Line, gioco di cui non a caso avevamo già cantato le lodi in sede di recensione. Siamo con Williams nel gridare un deciso "no" alla violenza gratuita nei videogiochi, prima causa della sterilità creativa e della vuotezza di contenuti che affligge questo settore. Siamo con Chris Hecker (ex-braccio destro di Will Wright su Spore e noto commentatore statunitense dell'industry) quando punta il dito contro gli sviluppatori, mettendo a confronto i loro talk più ispirati e apparentemente rivoluzionari con il prodotto finito che arriva sugli scaffali, spesso e volentieri generico e creativamente limitato. Al di là della provocazione, Hecker ha messo in luce l'impressionante schizofrenia del videogioco, tra quello che vorrebbe essere e quello, per paura (quella dei publisher?) o per comodo, è costretto a diventare. Si è parlato anche, e non poteva essere altrimenti, di scrittura, e di come gli storyteller abbiano il dovere di creare qualcosa che non sia più rivolto allo stereotipico giocatore maschio.

Come inevitabile, Hideo Kojima ha rubato lo show. Al di là delle sue bizzarrie (ciao, Joakim Morgren!), il trailer di The Phantom Pain spazza via tutta la concorrenza in quanto a intensità della regia.

Qualcuno potrebbe obiettare che si parla di questo ormai da anni, ma forse siamo vicini al momento in cui finalmente le lamentele delle voci fuori dal coro stanno per trovare una risonanza anche nell'industria mainstream. La GDC 2013, la più grande di sempre, si riconferma con una febbrile fucina di idee. Un luogo dove si parla di app e giochi per Facebook, e nell'angolo subito dopo ti ritrovi a incrociare Jason Roehr, il creatore del toccante Passage, che ha ben pensato di seppellire il suo ultimo lavoro nel deserto. Il sovraccarico sensoriale è inevitabile ma, e speriamo di non essere troppo ottimisti in questa nostra interpretazione, il vento del cambiamento soffia potente nelle terre dell'industria videoludica.

(OLTRE IL RETROGAMING)

La storia perduta del videogioco

→ A Montréal, una conferenza per salvare uno sconfinato patrimonio culturale: il videogioco

Giovane studioso di storia dell'Università di Montréal, e già relatore di un'interessante conferenza al Vigamus di Roma, Carl Therrien ha una missione: impedire che la pluridecennale tradizione del nostro settore vada perduta. Abbiamo parlato con lui per saperne di più su The History of Games, la prestigiosa conferenza a carattere accademico, di cui è co-organizzatore.

Oltre a Therrien, a organizzare la conferenza troviamo importanti esperti nell'ambito dei game studies: Espen Aarseth (Università di Copenaghen), Raiford Guins (Stony Brook University) ed Henry Lowood (Stanford University).

Sono molte le persone che giocano, ma poche quelle che riconoscono l'importanza culturale dei videogiochi.

È interessante notare come molti giocatori siano restii a questi sviluppi. È come dire a qualcuno: "quello che ti è sempre piaciuto andrebbe analizzato con idee fresche ed evolversi in qualcosa di nuovo". [...] L'intero settore, invece di pensare "Quanto è bello vincere questa partita", dovrebbe chiedersi "Come mi fa sentire questa esperienza interattiva? Come mi fa riflettere su me stesso e sul mondo che mi circonda?".

Descrivi la tua conferenza, gli ospiti principali e il loro apporto.

Abbiamo diviso la conferenza in tre tracce, che riflettono le tre aree della ricerca storiografica: raccontare la storia (creare una narrazione usando i dati raccolti, o creare dei musei che mostrano la storia del videogioco), lavorare con la storia (fare ricerche archeologiche sui giochi del passato, la preservazione fisica e digitale) e costruire la storia (riflettere su tutti i problemi metodologici affrontati dagli storici del videogioco, e la storia in generale dei game studies). [...] Sarà presente anche un evento speciale con i professionisti dell'industria (John Romero, Brenda Brathwaite, Warren Spector) per parlare del ruolo dell'industria nella preservazione e nella ricerca sui videogiochi. Dopotutto, sono loro che stanno facendo la storia!

Qual è il tuo principale obiettivo per questa conferenza?

È molto semplice: sono uno studioso-zombi, e voglio cervelli! Succosi, gustosi cervelli accademici. Come dicevo, la ricerca sui videogiochi è solo all'inizio, e ci riuniremo per condividere gli ostacoli di metodo e le possibili soluzioni. L'obiettivo è portare le persone dell'industry alla conferenza e discutere su come possano diventare partner essenziali in questo tipo di ricerca.

Stai ricevendo aiuto dalle grandi compagnie?

Purtroppo, questo è un settore senza memoria. L'industria ha bisogno di espandersi: avere più spazio (infrastrutture per conservare gli artefatti), più forza lavoro (individui che elaborano lo storico delle azienda) e più potere (ovvero fondi, in un momento dove persino le corporation faticano per ottenere dei profitti).

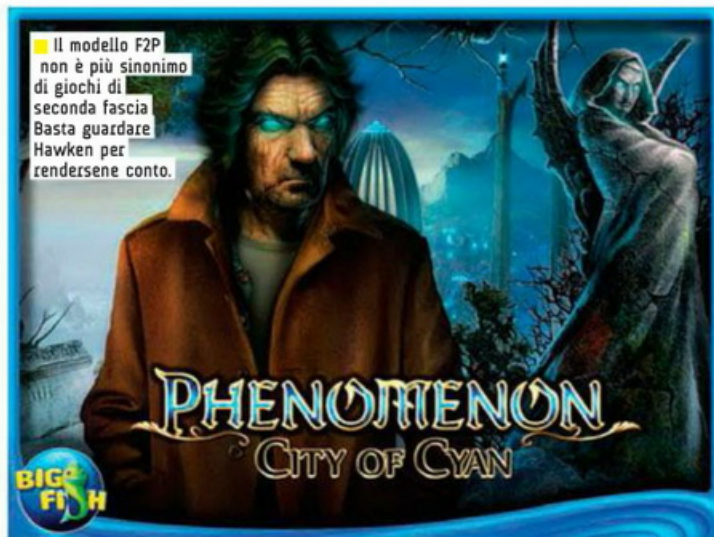
Pensi che gli sviluppatori stiano tenendo conto del fatto che il loro lavoro, un giorno, non sarà più accessibile?

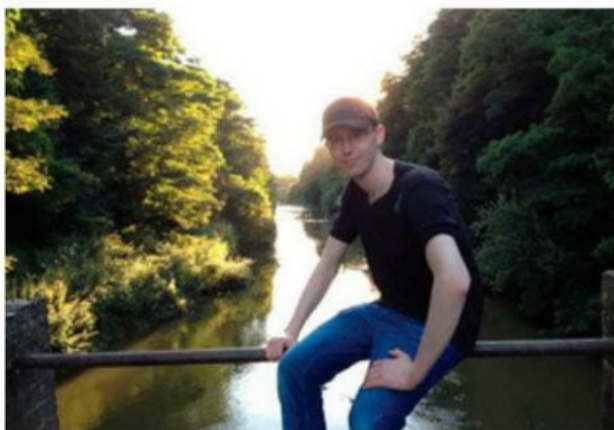
Il settore vive uno stress tremendo. Tenere un archivio della compagnia è l'ultimo dei pensieri quando tutti stanno facendo gli straordinari per permettere al gioco di uscire in tempo. È normale che i singoli sviluppatori non si preoccupino di preservare il loro lavoro, e non ci possiamo affidare all'azione individuale per assicurarci che il loro lavoro, soprattutto quello preliminare, venga conservato. Tutti sono stati felici qualche mese fa quando fu ritrovato il codice del primo Prince of Persia per Apple II nella soffitta del padre di Jordan Mechner. Ma dalla prospettiva di uno storico, è emersa solo una terribile verità: quel codice è stato a un passo dall'andare perduto per sempre.

(TRATTO DA UNA STORIA VERA)

Un sogno chiamato Big Fish

→ Dopo lo speciale Zynga del mese scorso, GR torna a parlare di social game e F2P. Stavolta tocca a Big Fish e all'incredibile storia di Sam Smolders, designer di Victim of Xen. Leggere per credere.

Il modello F2P non è più sinonimo di giochi di seconda fascia. Basta guardare Hawken per rendersene conto.

Per cominciare, parlaci della tua mirabolante storia. Potresti presentarti ai nostri lettori?

Certo. Il mio nome è Sam Smolders. Sono cresciuto in Arizona ma, all'età di 17 anni, ho scoperto che mia madre non aveva gestito correttamente le carte per l'immigrazione e, una volta raggiunta la maggiore età, sarei stato considerato clandestino. Ottenuto il diploma alle scuole superiori, decisi di fare la cosa giusta e contattare il governo degli Stati Uniti per spiegare la mia situazione e chiedere assistenza per risolvere la questione. Mi suggerirono di lasciare il paese e rientrare per rettificare la mia posizione. Lasciai quindi il paese per arrivare in Europa, mi incuriosiva molto. Ottenni la documentazione per lavorare in Europa e passai per diverse aziende, assimilando le differenze culturali. Usai poi i soldi guadagnati per andare in Giappone e prendere ispirazione per la mia carriera nel mondo dei video game. Un giorno ricevetti una telefonata che mi diceva che i servizi d'immigrazione dell'Arizona avevano messo in prigione mia madre per essere immigrata illegalmente e avevano confiscato tutti i nostri beni. Corsi all'aeroporto per tornare negli USA, ma lì mi fermarono e il mio nome venne messo sulla lista nera delle persone senza diritto di viaggiare. Mi misero sul primo aereo per l'Europa (diretto in Germania, non ci ero mai stato). Presi un avvocato e mi disse che non c'era nulla che potessi fare... provò a parlare con l'ambasciata degli Stati Uniti, ma lì dissero che ormai ero belga e che per gli USA ero un criminale. Persino il visto turistico mi venne negato. Mia madre poi mi raggiunse in Europa, privata dei suoi averi e dei risparmi di una vita. Cosa sia accaduto alla nostra casa non mi è dato saperlo. Immagino sia stata confiscata, venduta o lasciata alle banche. Avevamo tre gatti. Prego Dio che non li abbiano uccisi. Sono rimasto a tormentarmi per l'accaduto per alcuni anni, ma poi decisi che era giunto il momento di iniziare la mia carriera. Feci tesoro dell'esperienza in Giappone e, nell'attesa di potermi spostare in

LE MERAVIGLIE DEL F2P

Con l'occasione, abbiamo scambiato due chiacchiere con Chris Williams, Vice-Presidente di Big Fish e General Manager del Free-to-Play.

Qual è la più grande differenza tra lo sviluppo di un normale titolo "a pagamento" e un free-to play? E qual è l'importanza dei giochi F2P nella crescita di nuovi talenti?

Il passaggio principale da un titolo "premium" e uno in F2P è che non si progetta più un gioco pensato per il consumo, che gli utenti finiscono dopo diverse ore. Noi stiamo progettando titoli che i giocatori fruiranno per mesi, o addirittura anni. Ciò significa che dobbiamo pensare a delle caratteristiche e a dei contenuti che motivino gli utenti a giocare più volte al giorno e farli tornare giorno dopo giorno. I giochi F2P hanno bisogno di avere una grande quantità di contenuti con un mix di obiettivi a breve, medio e lungo termine.

Cosa vedi nel futuro del F2P?

Il modello F2P continuerà a evolversi molto rapidamente con nuove meccaniche di gioco e nuovi generi. Il costo crescente dello sviluppo di nuovi giochi significherà che i publisher che hanno già adesso accesso a una grande quantità di utenti si troveranno un vantaggio. Anche se ci sarà sempre spazio per le hit di nuovi sviluppatori, sarà sempre più difficile farsi notare e far crescere il proprio pubblico, a prescindere dalla qualità dei giochi.

Credi che il F2P possa imporsi come modello dominante e spopolare anche nel mercato console?

Sì. Abbiamo già le prove sul fatto che gli utenti siano disposti ad acquistare contenuti aggiuntivi nei giochi per console, ma l'attuale generazione di console da gioco è ancora legata video game nei negozi. Credo però che dalla prossima generazione di console tutti i principali publisher metteranno la distribuzione digitale come il perno della loro attività, e allora il F2P avrà buone chance di diventare il modello di business dominante.

Il fenomeno del social gaming ha conosciuto un leggero declino, ma si sta velocemente rialzando grazie al mercato mobile.

La storia di Sam è di buon auspicio per ogni aspirante game designer.

Germania o Inghilterra, mi misi a lavorare con uno sceneggiatore sullo sviluppo di Victim of Xen.

Hai viaggiato in tutto il mondo e visitato una moltitudine di paesi. Quali sono le differenze tra America, Europa e Asia nella concezione dello sviluppo di un video game? I metodi di sviluppo di un video game sono un qualcosa su cui ancora sto facendo esperienza. Da giocatore, posso dire che il Giappone ha grossi impianti di sviluppo, visto anche il volume e la varietà di contenuti prodotti per ogni singolo gioco. L'industria americana è maggiormente mirata. Le aziende europee hanno cominciato a emergere solo di recente, soprattutto in Inghilterra e Germania. Uno sviluppatore sconosciuto ma di talento dovrebbe puntare alle grandi realtà più vicine. Se non si ha un talento conclamato o non si ha possibilità di spostarsi, allora bisogna rimediare gli strumenti basilari e cercare di esercitare pressioni online.

Quanto può contribuire una compagnia come Big Fish nella crescita di nuovi talenti? Il modello free-to-play caratteristico di Big Fish può dare ai giovani sviluppatori ulteriori chance di emergere in questo campo?

Compagnie come Big Fish Games regalano ai giocatori di tutto il mondo titoli divertenti e assuefanti. La loro esperienza nell'industria permette di sostenere e fornire continuamente giochi di questo tipo. Sono cose importanti per potenziali talenti che vogliono entrare nell'industria. Ogni modello, incluso il F2P, può dare possibilità di emergere a giovani sviluppatori, ma non saprei dire se il F2P dia più possibilità degli altri modelli.

Parlaci del tuo gioco, Victim of Xen...

Victim of Xen è un GdR classico. In molti l'hanno etichettato come uno JRPG in cui ci si cambia sesso. Abbiamo optato per uno stile molto giapponese e scritto una storia in cui il protagonista ha l'abilità di cambiare sesso, quindi direi che l'etichetta sia corretta. Il nostro scopo era creare un gioco divertente, che mettesse alla prova le nostre abilità di sviluppare e portare a termine un video game del genere.

Abbiamo notato elementi che accumunano il gioco a titoli come i primi Final Fantasy o The Legend of Zelda: A Link to the Past. Quale debito nutrono i moderni giochi in F2P nei confronti dei capolavori del passato?

Ho giocato tanto ai vecchi FF quanto ai vecchi episodi di Zelda, e penso che il debito più grande che i giochi moderni dovrebbero pagare nei confronti di tali capolavori sia nello storytelling, un elemento che nei giochi di oggi vedo sempre più ridotto all'osso.

Cosa significa Victim of Xen per te e per la tua carriera?

Per essere un piccolo video game, Victim of Xen significa davvero molto. Volevo creare un gioco divertente, ma per me era soprattutto l'occasione di mettere in pratica le teorie apprese sullo sviluppo, sull'industria e sul pubblico. È un gioco importante perché segna il nostro primo tentativo di fare qualcosa per la community.

Stai lavorando a qualche nuovo progetto per Big Fish?

Stiamo lavorando al nostro prossimo gioco, usando i guadagni ottenuti dal primo titolo per fare qualcosa di ancora migliore.

Quali consigli daresti a chi vuole iniziare una carriera nell'industria del video game?

Contattarmi!

Ditelo che avete sempre sognato camminare sulle acque!

(MADE IN CHINA)

Age of Wulin: l'MMO che non ti aspetti

→ GR ha avuto l'occasione di dare un'occhiata al cinesissimo MMO a base di arti marziali, e scambiare quattro chiacchiere con Claas Wolter di Gala Networks Europe, il gruppo che porterà Age of Wulin nel nostro continente

Per cominciare, potresti parlarci di te e di Age of Wulin?
Certo, sono Claas Wolter, General Manager di Gala Networks Europe, società di recente acquisita da Webzen. Age of Wulin è un MMORPG basato sull'utilizzo della arti marziali. Da una parte il gioco dà ai giocatori la possibilità di rivivere l'atmosfera della Cina medievale, del tardo XIV secolo, in un open world completamente esplorabile, in puro stile MMORPG; dall'altra Age of Wulin mette sul piatto l'aspetto fantastico, fatto di mirabolanti tecniche di arti marziali ispirate alla Wuxia (il filone di romanzi e film basati sulle gesta fittizie di eroi delle arti marziali, in stile La tigre e il dragone, NdR): vedrete mosse incredibili, tecniche super veloci, salti elevatissimi, gente che corre sulle superfici d'acqua o sulle pareti verticali...

Da dove viene l'ispirazione per un setting così affascinante?
Da una parte, sicuramente, viene dalla storia con la S maiuscola. Il gioco riproduce la Cina del decennio che parte dal 1390 in maniera fedele, e quella è la

Claas Wolter di Gala Networks Europe

nostra prima fonte d'ispirazione. Dall'altra parte ci siamo ispirati a film come Crouching Tiger, Hidden Dragon (La tigre e il dragone in Italia).

Vista l'attenzione per la ricostruzione storica, vedremo personaggi realmente esistiti?
Ci saranno personaggi inseriti nella realtà storica del periodo, ma non personaggi famosi. Saranno tutti personaggi di fantasia. Vedrete invece luoghi celebri realmente esistenti.

I personaggi sono in grado di fare cose incredibili come saltare nel vuoto o correre sulle acque: significa che vedremo elementi platform che giustifichino tali abilità?
Sì, qualche sezione platform ci sarà: acquisendo abilità come quelle da te citate, si diventa in grado di raggiungere aree nascoste altrimenti inaccessibili e trovare oggetti rari o pergamene segrete. Detto questo, Age of Wulin rimane un classico MMORPG, le fasi platform costituiscono solo una piccolissima parte del gioco.

Da quanto tempo siete a lavoro sul gioco?
In Cina, Suzhou Snail Electronic sta lavorando al gioco da più di due anni. Lì si è già alla fase di open beta. Per quanto riguarda l'Europa invece, contiamo di arrivare alla closed beta il prima possibile.

Un gioco del genere deve richiedere un grosso lavoro di localizzazione, è così?
Esattamente, è proprio ciò su cui stiamo lavorando maggiormente. Per ora stiamo adattando il gioco per il pubblico inglese, francese e tedesco. Per quanto riguarda l'aspetto tecnologico, dobbiamo solo riadattare il lavoro che viene dalla Cina.

Ci sono possibilità di vedere il gioco in italiano?
Al momento non ci sono piani in merito e non posso promettere nulla, ma più il gioco riscuoterà consensi, maggiori saranno le possibilità di vedere il gioco tradotto in altre lingue.

Quanta libertà verrà concessa ai giocatori?
In fin dei conti si tratta di un sandbox, quindi non mettiamo limiti ai giocatori. Può succedere di tutto in ogni momento. Può capitare che la vostra scuola vi imponga

L'ispirazione arriva chiaramente da pellicole come La tigre e il dragone e Hero.

di essere vegetariani e non bere alcolici: a quel punto sarete voi a decidere se seguire le direttive o trasgredire le leggi. Potete fare ciò che volete, ci penserà un sistema di reputazione (simile a quello di GTA, NdR) a premiarvi o punirvi. Ogni vostro comportamento potrebbe sfociare in una quest secondaria piuttosto che in un'altra, non potrete mai saperlo.

Nel gioco ci sono diversi sistemi di combattimento: influenzano il gameplay in qualche modo o sono equivalenti tra loro?
Sì, ci sono otto stili diversi e influenzano il gameplay. Per esempio, alcuni stili comprendono nel parco mosse potenti incantesimi di guarigione, il che porta naturalmente a preferire un ruolo da guaritore.

Abbiamo visto che si possono intraprendere diverse professioni. Cosa puoi dirci a riguardo?
Potrete scegliere tra diciassette professioni. Alcune sono prettamente legate all'aspetto battagliero, altre sono completamente slegate, come il cuoco. I personaggi sentiranno la fame, quindi guai a sottovalutare l'importanza di un cuoco. Potrete anche diventare musicisti e suonare nelle piazze, o addirittura diventare mendicanti.

Siamo rimasti colpiti dall'accurata scelta dei brani musicali, capaci di trasportare il giocatore nella giusta atmosfera. Avete compiuto delle ricerche in merito?
Sì, siamo stati attenti nella selezione di strumenti che potessero essere realmente suonati nella Cina del XIV secolo. In più, i brani sono stati eseguiti da una vera orchestra di musicisti cinesi esperti di musica tradizionale.

Avete una data indicativa per il lancio europeo?
Al momento stiamo ancora valutando la cosa. Contiamo di chiudere la closed beta nel giro di qualche settimana. Il gioco sta riscuotendo un grosso successo in Cina, quindi ci sentiamo pronti per lanciarlo anche dalle nostre parti.

Sappiamo che il gioco includerà una profonda linea narrativa. La cosa è particolarmente affascinante, trattandosi di un MMORPG open world. Cosa puoi dirci?
Pensiamo che non sia interessante un gioco in cui si deve uccidere gente senza un motivo. Per questo abbiamo scritto non una ma ben quattro storie diverse. Ad esempio, una riguarda il rapimento della sorellina del protagonista e la conseguente avventura alla ricerca dei rapitori. Un'altra è una storia di vendetta nei confronti degli aggressori del proprio padre. In un'altra sarete nei panni di un personaggio che ha perduto la memoria e vuole disperatamente capire cosa gli sia accaduto. Ovviamente queste sono le storie principali alle quali si affiancano le varie sub-quest.

Con quattro storie diverse, avremo anche la possibilità di giungere a finali multipli?
No, ogni storia ha il suo unico finale.

C'è qualcosa di cui siete particolarmente fieri?
Mah, di sicuro siamo orgogliosi dell'atmosfera che siamo riusciti a creare all'interno del gioco. Siamo anche fieri della grande quantità di contenuti che siamo riusciti a inserire. È difficile scegliere un solo aspetto.

DA WUSHU A WULIN

Conosciuto negli States col titolo di Age of Wushu e in Cina come "Il classico dei nove rotoli", Age of Wulin è un interessante MMORPG sviluppato dai cinesi Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. Inutile dire che il grosso del fascino del gioco deriva dall'ambientazione esotica, un unicum all'interno della categoria dei giochi di ruolo online. Tecnicamente valido (se consideriamo che si tratta di un free to play), Age of Wulin ci ha intrigato per la ricchezza di classi e stili di combattimento, tutti ispirati alle principali scuole di arti marziali cinesi. Un applauso va senza dubbio alla cura riposta nella ricostruzione storica di ambienti, costumi, architetture e, non ultimo, l'accompagnamento musicale. Non sarà il nuovo WoW, ma vale la pena tenere il gioco sott'occhio.

IL TRICOLORE SBARCA IN SONY

Ovosonico al lavoro su una nuova IP per Sony

La software house firma con Sony un accordo storico, il primo tra un team italiano e l'azienda giapponese

Il mese scorso Sony ha pubblicato una notizia che ha lasciato piacevolmente colpiti tutti gli appassionati italiani del settore; Ovosonico, studio italiano fondato da Massimo Guarini, ha stretto un accordo con Sony Computer Entertainment Worldwide Studios Europe per lavorare su una nuova IP, che per ora è avvolta nel mistero più assoluto. Massimo Guarini ha già lavorato come director per Shadows of the Damned negli studi di Grasshopper Manufacture, esperienza che gli ha permesso di lavorare a stretto contatto con le grandi menti del settore, accumulando conoscenze che d'ora in poi metterà al servizio dell'azienda giapponese, peraltro in una divisione che comprende studi del calibro di Naughty Dog (Uncharted) e Media Molecule (LittleBigPlanet), i veri pezzi da novanta dell'azienda. Se questo non bastasse, Ovosonico è anche la prima software house italiana a stringere accordi lavorativi con Sony, fatto che ci

Da Shadows of the Damned alla firma con Sony: Massimo Guarini ha dimostrato che l'Italia ha qualcosa da dire.

rende ancora più fieri di questo grande successo. La scelta di Sony è dipesa dalle lungimiranti visioni del team guidato da Massimo, che ben si allineano con l'attuale modo di agire dell'azienda creatrice della Playstation, e il vice presidente di SCEWSE Michael Denny si dice entusiasta di questa decisione e pronto a stringere accordi simili con altri studi italiani.
L'Italia è da sempre un paese di creativi e di artisti, non sfruttare queste qualità nello sviluppo di videogiochi è una terribile mancanza a cui dobbiamo mettere fine. Sony pare l'abbia capito, e noi non vediamo l'ora di provare con mano i risultati di questa collaborazione, che potrebbe rappresentare l'alba di un'età dell'oro per tutte le altre software house italiane.
Per una volta possiamo dirlo davvero: Italians do it better.

Marco Paretti

IL MUSEO "LEONARDO DA VINCI" CI INSEGNA LA LAVORAZIONE DELL'ACCIAIO ATTRAVERSO UN VIDEOGAME

Steel Hero corre veloce al Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano

La capitale italiana della moda ospita il ritorno dell'eroe sci-fi di Microsoft

Ultimamente i videogiochi non ne vogliono proprio sapere di restare fuori dai musei. Dopo le acquisizioni del MoMA, l'apertura al game design del Victoria and Albert Museum e l'inaugurazione del VIGAMUS, anche il Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" di Milano ha deciso di rivolgersi al linguaggio videoludico per rendere la conoscenza più accessibile ai suoi visitatori. Lo scorso 14 marzo il museo ha inaugurato la nuova sezione "Acciaio", all'interno della quale è stata collocata un'installazione permanente che ospita il videogame Steel Hero, un mix tra un racing e un rhythm game che ricalca due processi di lavorazione dell'acciaio: quello "classico" e il più innovativo "ESP". Il gioco nasce dalla collaborazione tra la sezione Internet e Media Interattivi del museo e lo studio PlaySys, e fonde con coerenza la componente ludica con informazioni di taglio scientifico. "I videogiochi permettono ai nostri visitatori di interfacciarsi ai contenuti in maniera molto efficace", spiega l'Interactive Producer del museo Luca Roncella, aggiungendo che "ogni mezzo di comunicazione ha le sue peculiarità, ma ritengo che il linguaggio videoludico al momento possieda gli strumenti migliori per fornire informazioni in maniera divertente e precisa". Insomma, la strada ormai è tracciata: speriamo che molte altre istituzioni culturali decidano di percorrerla.

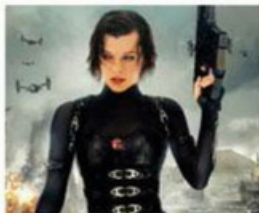
Andrea Peduzzi

Il videogioco è sempre più arte da museo.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

RUMORS SU RESIDENT EVIL 6

Dopo cinque episodi di altalenante risultato, non può che suscitare curiosità l'annuncio di un imminente Resident Evil 6 su grande schermo. Il titolo, che dovrebbe coincidere anche con la conclusione definitiva del franchise, coinvolgerà ancora una volta Paul W.S. Anderson, probabilmente dietro la macchina da presa della pellicola, e la moglie Milla Jovovich nei panni dell'eroina Alice. "Mi piacerebbe portare la seconda trilogia e l'intera saga a una fine spettacolarmente apocalittica" è stato il commento di Anderson. Conoscendolo, non dubitiamo che ci riuscirà.

UCCELLI (ARRABBIATI) IN TV

Il noto marchio videoludico di Rovio, Angry Birds, nato nel 2009 e diventato ormai un fenomeno mondiale, è approdato anche sul piccolo schermo. Il titolo, che può vantare oltre un miliardo di download e più di un milione di copie vendute in versione pacchettizzata, si presta particolarmente bene alla trasposizione televisiva grazie al design di personaggi e alle ambientazioni stilizzate. I primi episodi sono andati in onda a marzo, ma Rovio assicura che nuove avventure dei simpatici uccellini arrabbiati intratterranno grandi e piccini con cadenza settimanale.

L'ECO DI WIL WHEATON

L'attore della serie di Star Trek universalmente apprezzato da tutti i fan della pop culture, Wil Wheaton, presterà la propria voce al nuovo titolo di Iridium Studios, There Came An Echo. Il titolo, un gioco di strategia che sarà controllato con la voce, è stato sostenuto da una campagna fondi conclusasi a fine marzo, una pratica che Iridium Studios ha già utilizzato per il suo primo gioco, Sequence, un GdR musicale. Wheaton, interprete del personaggio di Wesley Crusher nella famosa saga fantascientifica, ha anche partecipato nella parte di se stesso alla serie televisiva The Big Bang Theory, e conferma così ancora una volta la propria vocazione cross-mediale.

(L'ANNO DI TOMB RAIDER)

Ritenta e sarai più fortunata, Lara!

→ **Il reboot della famosa serie videoludica approderà anche al cinema**

Oltre dieci anni fa la Paramount ha avuto coraggio, grande coraggio. In un'epoca ormai lontanissima in cui cinema e videogiochi vivevano ancora in mondi separati ma sovrapposti, la casa di produzione americana ha deciso di trasporre al cinema uno dei titoli videoludici più famosi di sempre, quello che ha permesso la vera evangelizzazione dei videogiocatori da parte di PlayStation di Sony. Stiamo parlando di Lara Croft: Tomb Raider, la pellicola diretta da Simon West (Con Air) e interpretata da Angelina Jolie, che ha universalmente ricevuto giudizi negativi dalla critica tanto cinematografica quanto videoludica, ma che ha guadagnato, insieme al suo sequel, Tomb Raider: La culla della vita, ben 430 milioni di dollari al botteghino. Be', probabilmente la Jolie in calzoncini e maglietta attillata era un buon motivo per spendere quei soldi.
Da allora le trasposizioni videoludiche al cinema non hanno riscosso miglior fortuna. Rabbrividiamo al sol pensiero di tutti i film recensiti in questa rubrica e che raramente hanno ottenuto la sufficienza: dalla sceneggiatura banale e dalla trama ridicola di Super Mario Bros. all'action di serie C di Max Payne, non possiamo che stendere un velo pietoso sulle piccole e grandi produzioni che hanno portato i videogiochi al cinema negli ultimi vent'anni. Ci auguravamo ci un giro di boa con Prince of Persia: Le sabbie del tempo: attori del calibro di Jake Gyllenhaal e la macchina della Disney alle spalle ci sembravano buone premesse. Ma anche lì il flop è stato inevitabile.
Ora, allacciate le cinture: perché se Crystal Dynamics ha fatto centro con il suo straordinario reboot della saga videoludica della cacciatrice di tombe, Tomb Raider appunto, ci sono buone possibilità che un ottimo risultato esca anche dalla trasposizione cinematografica del titolo, affidata alla GK Films, che nel 2011 ha acquistato i diritti del gioco. "Stanno lavorando con questo nuovo taglio che noi abbiamo dato alla serie" ha spiegato Darrell Gallagher, a capo del team di sviluppo, "e ritengo che quella con GK Films sia una buona partnership. Guardiamo le sfide attraverso le stesse lenti. È importunate che si abbia una versione comune del franchise, non vogliamo vedere un film che sia la continuazione dei vecchi Tomb Raider" ha

Up Dimenticate la spavalda eroina dalle battute pronte: la nuova Lara Croft è poco più di una ragazzina alle prese con eventi più grandi di lei e che metteranno a dura prova la sua capacità di sopravvivenza.

concluso Gallagher, facendoci tirare un sospiro di sollievo.
Alla sceneggiatura della pellicola, di cui al momento non si sa praticamente nulla, stanno lavorando Mark Fergus e Hawk Ostby, che hanno già duettato per titoli come I figli degli uomini, Iron Man e Cowboys & Aliens. Produttore del lungometraggio è invece Graham King, amministratore delegato di GK Films e che ha alle spalle pellicole del calibro di The Departed - Il bene e il male, diretta da Martin Scorsese. "Come nel videogioco, il film racconterà la storia di Lara Croft prima che lei diventi l'eroina che tutti noi conosciamo. Ci saranno molti altri grandi personaggi, ma anche tanta azione e divertimento, e per me è davvero qualcosa di nuovo. Non ho mai fatto un film del genere prima, ma ci tenevo tanto a rilanciare questo franchise, e ci proveremo con tutte le nostre forze".
I tempi sono maturi per una trasposizione videoludica come si deve, e sarebbe bello che questo nuovo trend partisse proprio dalla "culla" di dieci anni fa per dar vita a una nuova Lara, che non sia tutta forme e labbroni, ma la neofita e combattiva eroina di Crystal Dynamics.
Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

The Big Bang Theory

→ Quando nerd fa figo

Parlando di video che parlano di videogiochi, non possiamo esimerci dal trattare The Big Bang Theory, la famosa sitcom creata da Chuck Lorre e Bill Prady e lanciata dalla CBS americana nel 2007. La serie tv, che ha riscosso enorme successo in patria e all'estero, racconta le disavventure di due coinquilini ricercatori all'università (rispettivamente in fisica sperimentale e fisica teorica), Leonard Hofstadter e Sheldon Cooper, della loro dirimpettaia, la cameriera aspirante attrice Penny, e dei colleghi e amici l'ingegnere aerospaziale Howard Wolowitz e l'astrofisico Raj Koothrappali. Se si trattasse di una delle classiche serie americane alla Friends, tanti applausi ma niente da aggiungere. The Big Bang Theory, invece, è un'esaltazione della nerditutine, un elogio a tutti gli appassionati di quanti, fumetti e, soprattutto, videogiochi. Da Il Signore degli Anelli a Super Mario Bros., da Pac-Man a World of Warcraft, le citazioni si sprecano (soprattutto sulle magliette di Sheldon!) nell'arco di otto stagioni, in cui i quattro ragazzi si scontrano con la mentalità da outsider (o, in altre parole, da persona normale) di Penny. La ragazza, però, comincia pian piano a immergersi nel mondo videoludico, con sua grande sorpresa, non perdendo nemmeno una delle famose "serate Halo". Il successo della serie, oltre che per i memorabili personaggi creati dai due autori e studiati a tavolino per ogni dialogo che richieda una qualche conoscenza scientifica, è dovuta proprio al continuo riferimento all'immaginario collettivo degli ultimi quarant'anni, in chiave nerd, ma che tutti noi condividiamo e possiamo comprendere senza dover per forza consultare il manuale completo di cultura fantasy/sci-fi/comics/videoludica che senza dubbio teniamo sul comodino accanto al letto.

UP La serie ha visto camei di famosi personaggi della cultura popolare e non solo, dall'attore Wil Wheaton allo studioso Stephen Hawkin.

Voto: ★★★★★
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

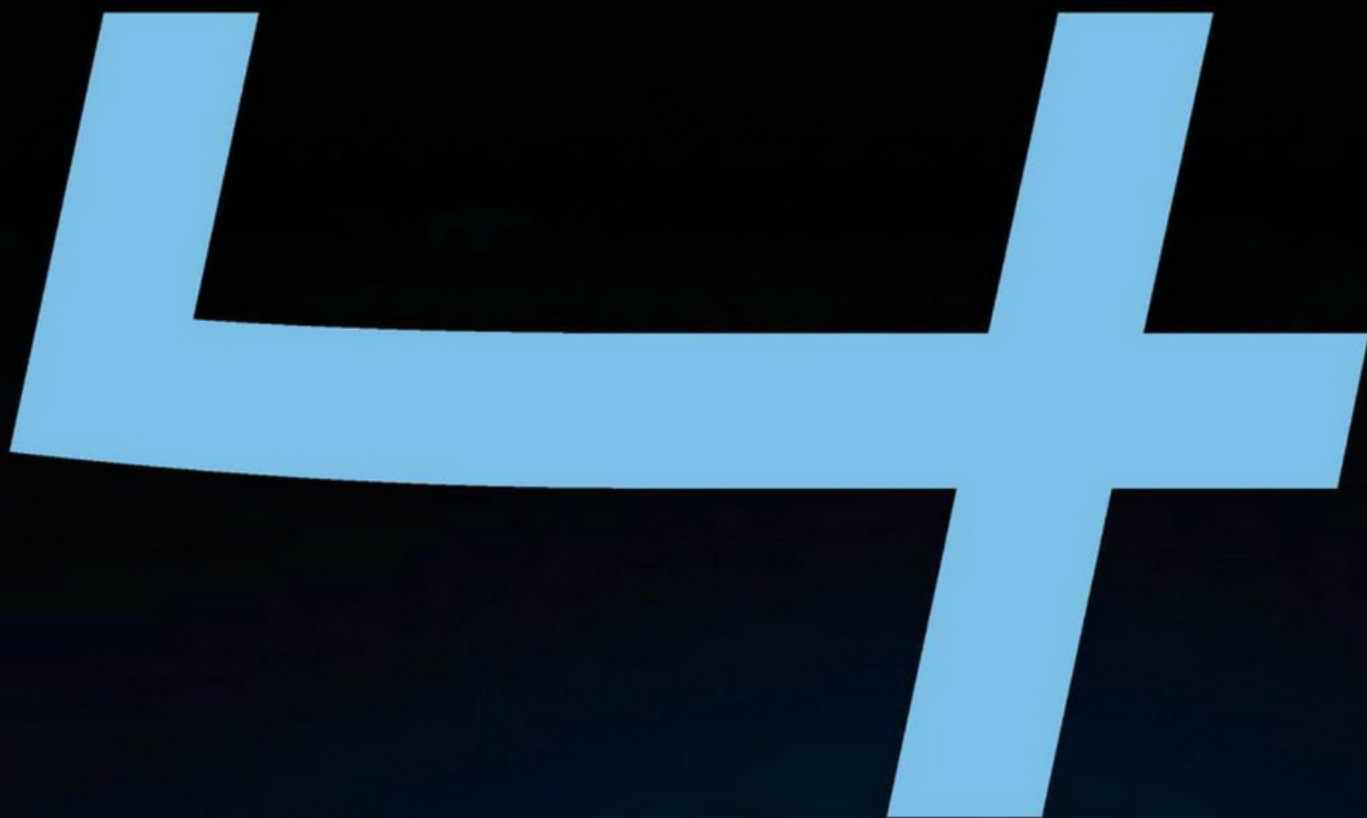
Bioshock Infinite

→ Un action/fantasy con la testa tra le nuvole...

Mentre si parla ancora di un film sull'originario Bioshock, che non ci dispiacerebbe vedere nelle mani di registi steampunk alla Terry Gilliam, fantastichiamo già su di una pellicola cinematografica del terzo capitolo della saga, appena arrivato sugli scaffali. Bioshock Infinite, con la sua atmosfera da primi anni del XX secolo e l'ambientazione nella volante Columbia, si presta infatti magnificamente all'implementazione del 3D e allo sviluppo di una storia che fa della decadenza degli ideali americani il suo primo punto di forza. Nei panni della bella Elizabeth, per rispettare le somiglianze, vedremmo bene una Amanda Seyfried mora, con gli occhi tanto espressivi e il decolleté ben in vista; mentre in quella dell'ex-agente dell'agenzia investigativa Pinkerton, Booker DeWitt, potrebbe cimentarsi bene Ewan McGregor, ma anche il più giovane e sulla cresta dell'onda Bradley Cooper. I due, proprio come nel gioco, si ritroveranno a dover fuggire dalla decadente Columbia, ma per riuscirvi dovranno affrontare presenze inquietanti come i Motorized Patriot, automi con l'aspetto del Presidente Washington, vere e proprie macchine assassine, o il piccolo Boy of Silence, un bambino cieco con la faccia deformata in grado di sentire ogni movimento. Il film di Bioshock Infinite, proprio come la sua controparte videoludica, deve essere innanzitutto capace di suscitare inquietudine, ma deve caratterizzarsi anche per una brillante combinazione di atmosfera ed action. Per questo motivo, tra i nostri candidati alla macchina da presa spiccano Baz Luhrmann e Christopher Nolan. E non diteci che non siete d'accordo.

Eliana "Faith" Bentivegna

Up Peter Jackson potrebbe essere un buon candidato alla regia di Bioshock Infinte, ma ci preoccupiamo che renda troppo videoludiche le scene d'azione, come accaduto con Lo Hobbit: Un viaggio inaspettato.

PLAYSTATION 4

PREPARATI A VEDERE IL FUTURO

a cura di Luca Dellapiazza

road to PLAYSTATION meeting 2013

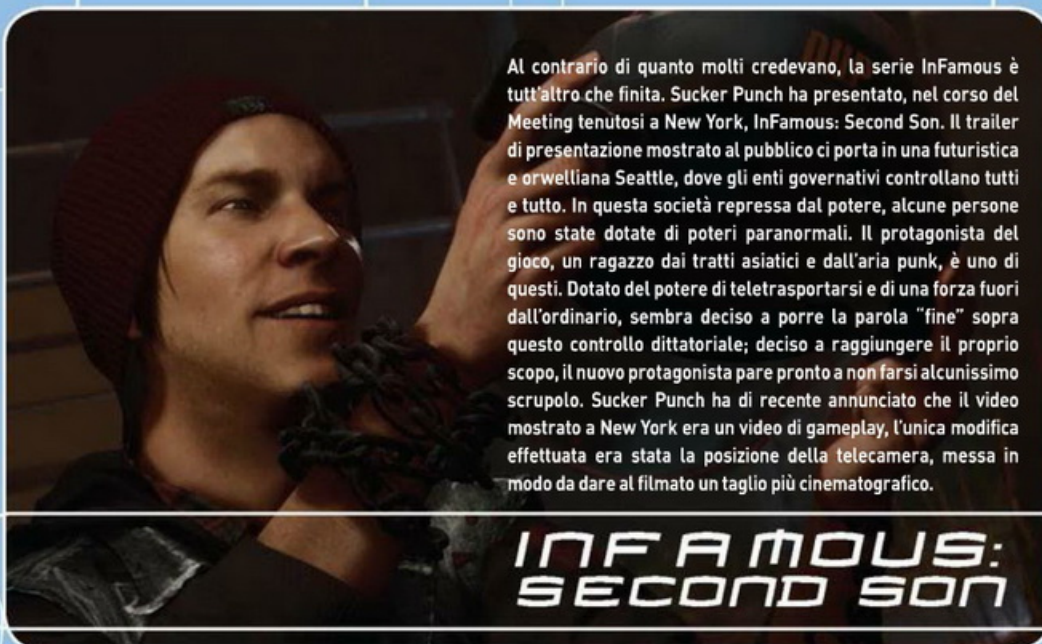
Molti mesi prima dell'annuncio della nuova piattaforma Sony, la ragnatela virtuale era già colma di rumor e indiscrezioni sulle caratteristiche di PlayStation 4. Dapprima chiamata Orbis, poi divenuta Thebes, PS4 ha attirato su di sé tutte le attenzioni dei media, facendosi portavoce delle console next-gen. Aiutata da una pressoché inesistente campagna promozionale della rivale Microsoft, Sony ha saputo sfruttare il palcoscenico offertogli, portando l'hype per la nuova console alle stelle.

Non tutte le voci di corridoio hanno messo in buona luce la società nipponica. Come in tutti i settori dell'industria, disfattisti e complottisti si sono dati da fare per minare l'immagine di Sony. Stando infatti al parere di alcuni la nuova console della multinazionale di Tokyo, sarebbe dotata di un sistema anti-usato, che impedirebbe ai possessori della macchina di giocare a titoli di seconda mano, o perlomeno impedirebbe al consumatore di accedere a tutte le funzionalità del gioco. La voce, per quanto sembri improbabile, circola ancora in rete (e viene riciclata anche per la futura console Microsoft), suscitando negli animi dei giocatori e dei rivenditori umori negativi riguardo la piattaforma nascitura.

Al contrario, le indiscrezioni sulle specifiche tecniche facevano di PlayStation 4 una macchina decisamente prestante, ottenuta dalla modifica di un chip per PC, diversamente delle precedenti piattaforme di Sony. Le specifiche grafiche trapelate mostravano una qualità video eccelsa. Le congetture sulle prestazioni della console la ponevano spesso al paragone con la prossima Xbox, la quale, secondo alcune teorie, montava anch'essa delle componenti molto simili (se non congruenti) alla console made in Japan.

I giorni precedenti all'annuncio della console hanno visto aspiranti designer sbizzarrirsi sulla livrea della console (non ancora svelata) e sulla forma e funzionalità del nuovo controller. Console trasparenti, ovali, flessibili, per non parlare dei controller sdoppiabili, bislunghi e a forma di boomerang (ebbene sì, è tornato in auge) hanno riempito i giorni prima dell'annuncio di PlayStation 4, avvicinandosi, per quanto riguarda il controller, sempre più a quello mostrato nel corso del meeting.

Il 31 gennaio 2013, Sony, pubblicando un teaser trailer su YouTube, ha definitivamente catturato l'attenzione di fan e non, annunciando una conferenza internazionale in data 20 febbraio 2013. Il video "#PlayStation2013" era accompagnato da un sottotitolo che faceva ben sperare: "Be the first to know". La casa giapponese dava dunque appuntamento al mondo intero a New York, il 20 febbraio 2013 alle 18:00 ore locali.

Al termine di un video riepilogativo sulle funzionalità di PS4 e sui servizi offerti da GaiKai, sale sul palcoscenico Michael Denny, vicepresidente di Sony Worldwide Studios. Egli enfatizza la collaborazione tra i produttori si software e la casa madre Sony, lasciando però subito spazio ai veri protagonisti di questa collaborazione: **i videogame.**

Al contrario di quanto molti credevano, la serie InFamous è tutt'altro che finita. Sucker Punch ha presentato, nel corso del Meeting tenutosi a New York, InFamous: Second Son. Il trailer di presentazione mostrato al pubblico ci porta in una futuristica e orwelliana Seattle, dove gli enti governativi controllano tutti e tutto. In questa società repressa dal potere, alcune persone sono state dotate di poteri paranormali. Il protagonista del gioco, un ragazzo dai tratti asiatici e dall'aria punk, è uno di questi. Dotato del potere di teletrasportarsi e di una forza fuori dall'ordinario, sembra deciso a porre la parola "fine" sopra questo controllo dittatoriale; deciso a raggiungere il proprio scopo, il nuovo protagonista pare pronto a non farsi alcunissimo scrupolo. Sucker Punch ha di recente annunciato che il video mostrato a New York era un video di gameplay, l'unica modifica effettuata era stata la posizione della telecamera, messa in modo da dare al filmato un taglio più cinematografico.

INFAMOUS: SECOND SON

Ore 00:00 italiane TUTTI INCOLLATI allo schermo

Il meeting, diffuso in diretta da USTREAM, viene seguito anche in Italia, dove migliaia di curiosi e fan aspettano con trepidazione di vedere le novità in arrivo dalla casa di Tokyo. Dopo qualche ciclo che vedeva i simboli di PlayStation intricarsi come nel teaser trailer, una leggera musica fa capire che l'evento sta per iniziare. La sala si colora di blu, ancora una volta i simboli percorrono le pareti della stanza andando a posizionarsi al centro dello schermo principale, dopo di che se vanno definitivamente, lasciando il posto ad un video dai sapori nostalgici. Il filmato, mostrando alcuni dei più celebri titoli delle vecchie console come God of War, Gran Turismo e Uncharted, riepiloga i punti cardine della filosofia PlayStation che da quasi due decadi lavora per portare all'utente un prodotto epico, sfidando spesso la sorte, non avendo punti di riferimento a cui aggrapparsi.

Questa idea di innovazione, di spingersi sempre oltre ai propri limiti, viene ribadita dal presidente di Sony Computer Entertainment, Andrew House, accompagnato a calcare il palcoscenico dalla storica melodia di accensione dell'antenata PSX. Il Presidente apre la conferenza introducendo il pubblico al futuro della società: il social-gaming. House tiene a sottolineare come nel futuro l'utente e la sua cerchia di conoscenze siano al centro dell'universo PlayStation. Sia casual che pro gamer vorrebbero che la prossima console di Sony non sia più soltanto una piattaforma di gioco personale: House sostiene che l'utente ha manifestato il bisogno di un hardware poliedrico, capace di offrire un servizio di home entertainment a 360°. Inoltre Sony è convinta che la condivisione di file ed esperienze di gioco sia un punto cardine della futura console. Console che viene presentata come una macchina estremamente potente, ma che al contrario del passato, non tenterà di cambiare il mondo del gaming; saranno bensì gli utenti che cambieranno il modo di pensare degli sviluppatori, che saranno a loro volta spinti a creare dei titoli quanto più fedeli al gusto dei giocatori.

House, elencando una serie di potenzialità della nuova console, come la possibilità di portare l'esperienza di gioco sempre con sé e un miglioramento qualitativo notevole dei franchise, svela il più che mai prevedibile nome della futura piattaforma: PlayStation 4. House di fatto passa il testimone all'architetto capo del sistema Mark Cerny, descritto dal presidente come uno dei più grandi designer al mondo e come artefice del successo tecnico di PS4.

PS4 A NUDO: le caratteristiche della console

Cerny viene introdotto sul palco dalla melodia di Crash Bandicoot, titolo del quale è stato produttore. L'architetto svela che il progetto PlayStation 4 cominciò cinque anni fa: l'obiettivo era rendere l'entertainment sempre più social e personalizzato. La nuova console doveva poter offrire all'utente tutti i servizi che PlayStation avesse a disposizione in un'unica console, senza che nulla si frapponesse tra il giocatore ed il giocato.

KILLZONE SHADOW FALL

A trent'anni di distanza dalle vicende di Killzone 3, Sahdoow Fall ci mette nei panni del Maresciallo Shadow, con il difficile compito di mantenere l'ordine tra Helghast e Vektan, sullo sfondo di una città estremamente futuristica, dilaniata da questa continua battaglia. Nel video mostratoci nel corso del Meeting, il Maresciallo, appena sbarcato sul tetto di un grattacielo, viene guidato da un suo commilitone in quella che sembra una piazza pubblica sul vertice dell'edificio. Pochi minuto dopo lo sbarco, però, il protagonista viene coinvolto in un attacco terroristico. Costretto ad entrare in azione, lo scenario che gli si para di fronte è quello della guerriglia urbana. Dopo qualche scena d'azione e di combattimento, Shadow si ritrova ad inseguire un nemico, il quale però tenta di scappare per mezzo di un velivolo. Il Maresciallo, per nulla intimorito, si lancia verso il mezzo di trasporto, aggrappandosi ad una corda che penzola dalla fiancata dell'aeromobile. Eliminati due dei passeggeri sparando con una mano, si getta su di un palazzo sottostante, non prima di aver piazzato una carica di C4 a bordo del veicolo volante. Il titolo di Guerrilla Games, annunciato come esclusiva PS4, presenta una delle vesti grafiche migliori fra i giochi mostratici nel corso del meeting, con effetti particellari e fisici eccelsi. L'unico difetto, se di difetto si può parlare, è il basso fps: a tratti, l'impressione è che i movimenti dei personaggi siano poco fluidi.

Inoltre, furono sentiti i produttori dei videogame e le varie software house in modo che la piattaforma ed il suo ambiente di sviluppo fossero più che mai comode da sfruttare, lasciando liberi gli artisti di creare il gioco dei loro sogni. Detto questo Cerny ci porta all'interno della nuova console Sony, svelandone le caratteristiche tecniche che rendono possibile quanto elencato sopra. PS4 presenta una struttura molto simile a quella di un computer, elemento nuovo per la casa di Tokyo, super-caricato per mettere in funzione il potenziale intero per i giochi. Per la CPU gli ingegneri di Sony si sono affidati a quello che Cerny definisce il processore più famoso al mondo, un X86, che ha permesso loro di sfruttare 13 anni di esperienza in programmazione. Per il processore grafico i tecnici hanno invece optato per una versione migliorata di un PC GPU, in grado di essere fin da subito sfruttabile senza problemi e che possa garantire una grafica di qualità per parecchi anni. La memoria del sistema, in grado di soddisfare le richieste degli sviluppatori aumentando il grado di complessità dei giochi raggiungibile dalla piattaforma, è una RAM da 8 GB unificata ad alta velocità. A supporto della stessa la console può vantare di un Hard Drive di grande capacità, elemento sempre più utile negli ultimi anni.
Cerny, passando a mostrarci alcuni filmati dal vivo, conferma alcune immagini che circolavano in rete nei giorni antecedenti all'evento. L'architetto mostra al pubblico presente in sala e alle migliaia di persone collegate in streaming il nuovo controller: il DualShock 4. Il DualShock 4 rappresenta

THE WITNESS

Il team indie autore di Braid e capitanato da Jonathan Blow sta per portare su PS4 uno dei titolo più affascinanti che si prospetti per il 2013. Si tratta di The Witness, un adventure-puzzle game che ci trascinerà sulla terra misteriosa di un'isola sperduta. Il nostro scopo sarà quello di scavare nel passato dell'isola. Il gameplay particolare del gioco ci permetterà di avanzare nell'avventura solo dopo aver completato i puzzle composti da misteriosi pannelli. Pannelli che saranno presenti in tutta l'isola, bloccando l'accesso a particolari aree che saranno rese disponibili soltanto dopo aver completato determinati obiettivi. Blow ha definito il titolo come un open world pensato (a differenza degli standard odierni) per essere compresso. Secondo lo stesso autore, il gioco ci porterà dalla confusione alla comprensione in maniera improvvisa; sovente ci capiterà di trovare all'improvviso la soluzione a un enigma che dapprima ci sembrava irrisolvibile.

Evolution Studios, artefice della serie Motorstorm, ha presentato nel corso del PlayStation Meeting un titolo che traccia una nuova strada per il genere racing. Si tratta di Drive Club, il titolo ultra-simulativo che ci permetterà di salire a bordo dei bolidi più veloci di tutto il mondo. L'elemento particolare di Drive Club è la componente social. Infatti, sarà possibile, e consigliato per godersi il gioco appieno, sfidare i nostri amici e conoscenti in una sorta di gara a squadre. Il giocatore sarà spinto a far gruppo con altri suoi amici e darsi battaglia con gli altri team di utenti. Drive Club sfrutta la possibilità di poter portare l'esperienza del titolo fuori casa; tramite smartphone, tablet e PS Vita potremo analizzare le statistiche del nostro team e lanciare sfide ad avversari, mettendosi alla prova una volta tornati a casa. Ma non è solo l'elemento sociale il punto forte di Drive Club. Il gioco presenta una grafica eccezionale, con una cura per i dettagli maniacale. Le automobili sono riprodotte in tutto e per tutto anche nei minimi particolari. La visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo contribuisce all'idea di realismo estremo che il titolo vuole trasmettere. Gran Turismo e Forza hanno trovato un rivale.

Con il seppur breve filmato mostratoci da Yoshinori Ono di Capcom, Deep Down ha saputo suscitare l'interesse di molti, soprattutto dei fan dell'RPG. Il gioco, apparentemente un connubio tra Dragon's Dogma e Monster Hunter, porta il giocatore in un'era dai toni medievali, contornata da elementi prettamente fantasy come la presenza di draghi. Il video mostra un cavaliere impavido scendere nella gola di una caverna per affrontare un enorme drago; d'altronde il messaggio che accompagna il titolo è: "Vinci la tua paura o muori da codardo". Ono ha confermato che il titolo sarà nutrito da elementi caratteristici del gioco di ruolo, come classi e diverse armature. Il video ha mostrato le potenzialità del motore grafico in sviluppo da Capcom: Panta Rhei. Il motore sembra davvero prestante, ci aspettiamo grandi cose dalla nuova IP della società nipponica.

un passo avanti a livello di ergonomia, infatti il team di sviluppo ha lavorato affinché lo stick analogico e il tasto trigger rendessero una sensazione di controllo della situazione migliore rispetto ai controller precedenti. Inoltre sono stati migliorati anche i sistemi di vibrazione e la latenza del controller. Ma le peculiarità del DualShock 4 sono le novità introdotte sul nuovo dispositivo. Una su tutte la presenza di un touch-pad al centro del controller, affiancato da un pulsante "Share", elemento chiave di questa nuova social-console. Il DualShock 4 è anche dotato di una "Light-Bar", una sorta di sensore simile al "Move" posizionato sul dorso del dispositivo, in grado di interagire con una telecamera appositamente creata capace di rilevare la posizione esatta del controller: il PlayStation Eye. Infine il DualShock 4 è dotato di un ingresso jack per le cuffie, elemento mancante sulla PS3 e spesso richiesto dai giocatori.

PLAYSTATION
facci vedere cosa sai fare

Impugnando il DualShock 4, Mark Cerny, mostra come primo video in tempo reale della serata: un filmato creato con Unreal Engine 4 di Epic Games messo in funzione su di un prototipo di hardware. Il video mostra una grafica molto elaborata, con un sistema particellare davvero sorprendente. Tramite il touch-pad, Cerny sposta la telecamera del video, funzionalità che permetterà agli utenti PS4 di interagire anche nelle parti non giocate. Tramite un video creato con Havok Engine, Cerny ci mostra come la GPU sia in grado di gestire egregiamente migliaia di oggetti sullo schermo, grazie ad una potenza del processore grafico senza pari. Mark Cerny, dopo aver passato in rassegna le varie caratteristiche puramente tecniche di PlayStation 4, svela il suo lato da Game Designer mostrandoci il titolo sul quale lui stesso lavora: Knack, ma ne parleremo più avanti. L'architetto torna a parlare della console, spiegando i cinque punti chiave dell'esperienza PS4.

Semplice, immediata, sociale, integrata e personalizzata. Ma analizziamoli più nel dettaglio. La semplicità di PlayStation 4 sta nel modo in cui si approccia all'utente; Sony voleva creare un sistema potente ma allo stesso tempo facile da usare. Anche l'immediatezza si affianca alla prima caratteristica; infatti in questa generazione di console è più che mai legittimo aspettarsi che a un input da parte dell'utente, vi sia una risposta immediata. Anche i titoli gioveranno di questa caratteristica, potendo sospendere e riprendere il gioco immediatamente, similmente alla funzione standby di PSP; ancora più innovativa invece è l'idea di poter giocare immediatamente a un titolo acquistato sullo store, poiché i dati del gioco verranno scaricati man mano, mentre l'utente si appresta ad iniziare la partita. L'elemento social è forse il punto principale della nuova console. Tramite una nuova dashboard completamente ridisegnata, sarà possibile accedere alla nostra rete di amici e conoscenti e caricare i video delle nostre partire precedentemente registrati premendo il tasto "Share". I video potranno essere inviati alle nostre cerchie oppure condivisi sui principali social network. Sarà possibile anche visualizzare le partite live dei vostri amici, con la possibilità di aiutarli, prendendo il controllo della situazione di gioco direttamente da casa propria.

L'esperienza PlayStation non terminerà più spegnendo la console nel nostro

KNACK

Mark Cerny, architetto di PS4 e Game Designer affermato, nel corso del suo discorso sulle potenzialità e sulle specifiche tecniche della nuova console, ha colto l'occasione per presentare al pubblico il suo nuovo titolo: Knack. Il video, dai tratti cartooniani, mostra come la società umana sia sempre più indebolita dall'attacco dei Goblins, una razza nemica che tenta di prendere il controllo del pianeta Terra. Un'equipe di scienziati, trova in Knack, esserino robotico formato da piccole componenti metalliche, l'arma per debellare il nemico. Il piccolo robot, che se nella sua forma base può sembrare docile, è capace di trasformarsi in un gigante metallico e feroce, semplicemente assimilando ulteriori componenti meccaniche. Il titolo ha dato modo a Cerny di mostrare le capacità grafiche della PlayStation 4, provando anche come la console sia in grado di gestire fisiche particolari ed effetti particellari accuratamente. Durante la presentazione, David Parry di GaiKai, ha permesso allo stesso game designer di giocare al proprio titolo su PS Vita, dimostrando l'ottimo lavoro fatto dal team di Parry.

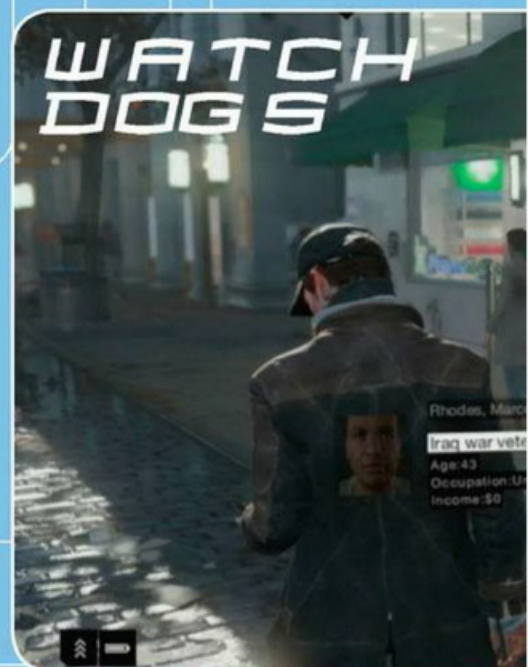
salotto; la nuova piattaforma sarà completamente integrata con dispositivi Sony e di terzi, come PS Vita, smartphone e tablet. Sarà possibile visualizzare statistiche e video della nostra rete di amici, oltre a poter continuare a comunicare con un eventuale interlocutore. Con PlayStation 4, Sony, ambisce a fornire al giocatore un'esperienza completamente personalizzabile. Con un semplice tasto potremo visualizzare le ultime novità al mondo videoludico. Man mano che la console inizierà a conoscervi pre-selezionerà le informazioni sullo schermo in base alle vostre caratteristiche. L'obiettivo di questo punto è poter un domani arrivare ad avere sulla console un titolo che volevamo acquistare ancor prima di premere il pulsante "acquista".

DESTINY

Nella fase conclusiva della conferenza, sono saliti sul palco i ragazzi di Bungie, presentati direttamente da Activision, publisher del loro nuovo titolo: Destiny. Destiny è un progetto decennale di Bungie, che mira, ancora una volta, a cambiare il genere dell'FPS. Se i creatori di Halo se ne escono con un'affermazione tale, potrebbe veramente rivelarsi qualcosa di sconvolgente. Il gioco ci porta all'interno del nostro sistema solare in un'era non ben definita che vede l'umanità sull'orlo dell'estinzione. A darci una mano contro le feroci creature che intaccano la nostra esistenza è una misteriosa razza aliena, che pone la sua astronave ne La Città, ultimo baluardo della società umana. All'interno della città la visuale si sposterà in terza persona e avremo modo assaporare la componente social di questo titolo. Infatti potremo scambiare due parole con altri giocatori on-line ed organizzarci per eventuali missioni co-op. Confidiamo in Bungie per dare nuova linfa ad un genere fin troppo inflazionato.

DIABLO III

Blizzard ha stupito la platea del Playstation Meeting annunciando un porting di Diablo III per PS4 e PS3. Il titolo sarà rivisitato e adattato per la versione console che naturalmente avrà a disposizione un input diverso dal classico mouse e tastiera. Infatti i comandi verranno completamente adattati al controller DualShock, i quali, date le novità del DualShock 4, potrebbero differire tra PS4 e PS3.
Il gioco supporterà una componente multiplayer anche su console. Sarà infatti possibile giocare con altri tre utenti, sia in split-screen locale, sia online.

WATCH DOGS

GaiKai e il CLOUD-GAMING

Mark Cerny termina la sua porzione di conferenza presentando David Parry, CEO di GaiKai. In collaborazione con Sony, GaiKai porterà la tecnologia cloud su PlayStation 4. Sarà possibile infatti provare in tempo reale e senza attesa di scaricamento un titolo sul PS Store, gratuitamente. Infatti la console provvederà a scaricare la prima parte del gioco dandoci modo di provarlo concretamente. Se l'utente sceglierà di acquistare il titolo, esso verrà scaricato per intero, sempre senza alcun tempo d'attesa ma semplicemente continuando a giocare. In questo modo non perderemo eventuali trofei conquistati nella prima parte di gioco, che con il vecchio sistema di demo andrebbero persi.
Con GaiKai inoltre, come detto in precedenza, sarà possibile portare l'esperienza di gioco fuori dalla propria abitazione. Non solo però avremo modo di analizzare video e statistiche sui nostri smartphone e tablet ma, grazie a PS Vita, sarà possibile continuare a giocare al titolo PS4 una volta spenta la console di casa. Il gioco passerà sullo schermo di Vita, in maniera analoga al GamePad di Wii U.
Grazie al cloud di GaiKai, avremo modo in futuro di poter riassaporare tutti i titoli per Playstation, dalla PSX alla PS3, passando anche per i dispositivi portatili e mobile.

Il portavoce di Ubisoft, Yves Guillemot, ha confermato l'arrivo di Watch Dogs su PlayStation 4. Il video di gameplay presentato al Meeting, mostra Aiden Pearce, hacker informatico e protagonista del gioco, passeggiare in città coperto da un impermeabile.
Gli elementi e le persone attorno ad Aiden sembrano essere completamente interattive con lo stesso protagonista, il quale, attraverso l'uso di un palmare, è in grado di malleare gli elementi tecnologici presenti nell'ambiente. Lo scopo che sembra avere Aiden Pearce è quello di vigilare sulla popolazione della città, contrastando la malavita di una società corrotta che troppo spesso se la prende con i più deboli. A dare la caccia al nostro personaggio, oltre naturalmente alla "mala" sopracitata, ci si mette la polizia, che troverà pane per i suoi denti nelle abilità informatiche di Aiden che gli permetteranno il più delle volte di fuggire.
Il titolo, come annunciato da Ubisoft, non sarà un'esclusiva PS4; con molta probabilità verrà programmato innanzitutto per PC, per poi essere convertito per PS3, Xbox 360 e per le console next-gen. Ubisoft, al contrario delle prime voci, non ha utilizzato il vecchio motore grafico Anvil Engine, che ha dato vita alla saga di Assassin's Creed, bensì ha sviluppato un motore tutto nuovo per l'occasione, chiamato Disrupt.

MEDIA MOLECULE

Alex Evans di Media Molecule, pur non presentando alcun gioco, ha saputo intrattenere il pubblico del PlayStation Meeting con un'interessante applicazione del PS Move. I ragazzi di Media Molecule si sono chiesti come si potesse sfruttare al meglio il potenziale del PlayStation Move unito alla potenza di PS4. Così hanno cominciato a "giocare" con il sensore di Sony, usandolo un po' come scalpello, un po' come pennello e presentando infine agli spettatori una sequenza filmata dove dei ragazzi, per mezzo del Move, prendevano il controllo di alcuni personaggi animati, facendoli dapprima danzare, per poi sfogarsi in un concerto rock. Sicuramente si tratta di un progetto interessante da tenere sott'occhio.

I MOTORI GRAFICI

Nel corso del PlayStation Meeting 2013 non è stato dato spazio soltanto a nuovi titoli. Quantic Dream e Square Enix hanno mostrato a tutti la potenza di PlayStation 4.
I primi, rappresentati da David Cage, hanno messo in luce le capacità espressive del loro nuovo engine. Il video presentato mostrava un volto di un anziano di un realismo sconcertante; ogni mimica facciale era resa con cura e nei minimi dettagli. Non è stato ne specificato il nome, ne il numero di poligoni che sarà in grado di elaborare; Cage ci ha però assicurato (e le immagini lo dimostrano), che il nuovo motore grafico supererà di gran lunga i 30'000 poligoni che compongono Jodie Holmes di Beyond: Two Souls, titolo già di per sé dalla grafica sopraffina.
Square Enix ha invece presentato il proprio motore grafico chiamato Luminous Engine. La società ha mostrato un video già precedentemente presentato nel corso dell'E3 2012. Il Luminous Engine permetterà al giocatore di visualizzare delle immagini graficamente eccelse, dove la parte in-game non avrà nulla da invidiare alle cutscene precedentemente renderizzate. Capcom, pochi giorni dopo il meeting, ha annunciato che con molta probabilità il motore grafico non sarà venduto a terzi.

DESTINY™

UN IMMENSO OPEN WORLD VIVO E PULSANTE, MULTIPLAYER SENZA LIMITI E UN'INTERA GALASSIA DA CONQUISTARE: PRONTI AL VIDEOGAME DEL FUTURO?

Proprio quando pensavamo che un genere altamente sfruttato come quello dei first-person shooter non avesse più nulla da raccontare, ecco che si palesa Destiny, nuovo titolo sviluppato da Bungie. A farci capire che non sarà un semplice FPS ci pensa il CEO di Activision Publishing, Eric Hirshberg, il quale ha creato un termine appositamente per la loro ultima fatica: Share World Shooter. Questo "nuovo" genere si basa principalmente su un mondo in continua evoluzione, accompagnato di conseguenza dall'incessante sviluppo del proprio avatar, offrendo in questo modo un'esperienza di gioco altamente longeva, capace di durare anche "una decina d'anni", come assicura il team di Bungie. Nonostante non sia ancora chiara l'impostazione narrativa, sappiamo che Destiny è pensato per il gioco cooperativo e, soprattutto, competitivo, senza tralasciare uno svolgimento preciso e lineare della trama che sta alla base del gioco, e un racconto dinamico che cambierà in base alle scelte del giocatore stesso. Anche se queste premesse fanno presagire il contrario, quelli di Activision hanno sottolineato il fatto che non si tratterà di un MMO e che non vi sarà un abbonamento mensile, nonostante sarà un titolo da giocare principalmente online. A questo punto, giustamente, vi chiederete: "ma quindi che cos'è Destiny?". Anche se le incognite sono ancora molte, non preoccupatevi: cerchiamo di capire insieme cosa ci aspetterà nel futuro. Per fare questo però, un viaggio nel passato è d'obbligo. Un viaggio nell'Età dell'Oro.

ALLE ORIGINI DELL'EPOPEA

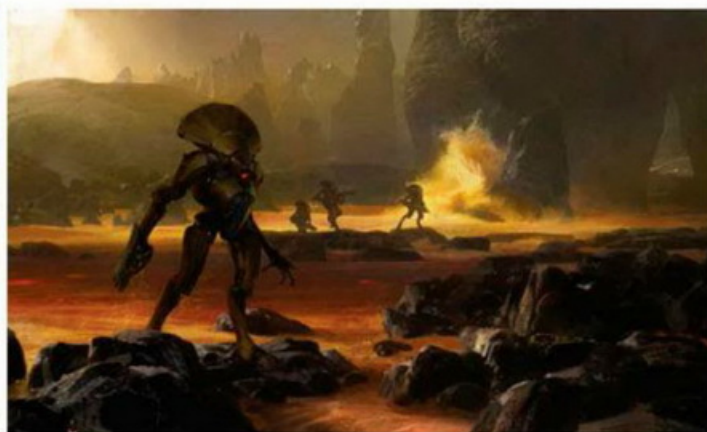
Nel suo periodo di massimo splendore ed espansione, la razza umana ha colonizzato tutti i pianeti e i satelliti del Sistema Solare grazie a uno sviluppo senza precedenti della tecnologia terrestre. Ma come la storia ci ha più volte insegnato, quando un impero raggiunge il proprio apice, ha inesorabilmente inizio il lento declino che lo porta alla sua inevitabile disgregazione. A porre fine una volta per tutta all' "Età dell'Oro", ci ha pensato un'enorme cataclisma che, ai tempi della narrazione del titolo, nessuno ricorda. Le vicende narrate in Destiny prendono piede in un lontano futuro, postumo alla catastrofe che ha praticamente distrutto l'operato dell'uomo. Proprio in questo universo irto di pericoli, nemici corazzati, pirati spaziali aracnoidi, eserciti robot e zombie alieni, a voi spetterà l'arduo compito di riportare l'umanità al suo antico splendore.

Al momento, l'unico avamposto sicuro per l'uomo è l'ultima città umana, chiamata appunto Last City, nata all'ombra del "Viaggiatore", una gigantesca nave spaziale (la cui origine è oscura) che fluttua a pochi chilometri dalla superficie terrestre. Questa navicella, di forma sferica (ricorda un satellite), veglia sul genere umano ed è quasi venerata da esso come una sorta di divinità: la leggenda narra infatti che il "Viaggiatore" si sia sacrificato per salvare l'umanità, gettando il seme della speranza per il futuro. Questo seme ha il nome dei Guardiani, i protagonisti della storia, arruolati con l'intento di difendere le mura della città e di riconquistare il regno dell'uomo, facendolo tornare alla grandezza di un tempo. Gli eroi di Destiny abitano nella Torre, posta nel centro della città, e proprio da qui partono per affrontare le svariate minacce che infestano i pianeti. L'edificio in questione fungerà da punto di ritrovo per socializzare e interagire con gli altri gamer, con la possibilità, ad esempio, di scambiare gli oggetti raccolti durante le varie missioni e di formare squadre per andare ad esplorare i vari pianeti del Sistema Solare.

Altra caratteristica di questo luogo è che si tratta dell'unico posto dove la telecamera passa dalla prima alla terza persona, offrendoci così la possibilità di osservare il nostro beniamino con uno sguardo a trecentosessanta gradi. D'altronde sarebbe un peccato sprecare diverse ore a personalizzare il nostro personaggio per poi non poterlo neanche vedere una volta a figura intera.

"Anche se le incognite sono ancora molte, non preoccupatevi: cerchiamo di capire insieme cosa ci aspetterà nel futuro"

I GUARDIANI DEL DESTINO

I video trapelati fino a ora sono pochi, le informazioni riguardo al gameplay ancora meno, ma grazie ai vari "leak", le svariate notizie non rilasciate in via ufficiale, pian piano quella nube di mistero, che da molto tempo avvolge Destiny, si sta diradando facendo trapelare sempre più particolari di questo immenso titolo, che non fanno altro che aumentare l'hype in tutto il mondo videoludico. Un progetto di questo calibro posto nelle mani dei creatori di Halo, genera ovviamente enormi aspettative, soprattutto se il titolo in questione vuole garantire un'esperienza di gioco coinvolgente e altamente longeva. Nonostante sia difficile portare una ventata d'aria fresca in un campo abbastanza saturo come

DESTINI INCROCIATI

■ Per adesso non sono stati rilasciati molti video in-game, ma Joseph Staten, scrittore e sceneggiatore di Bungie, ha cercato di narrarci quello che accadrà in una delle tante missioni che incontreremo nel corso del gioco. Tramite alcuni artwork, ha raccontato di come un Titan e un Warlock, dopo essere partiti dalla Torre, giungono su Marte per ritrovare un artefatto posto all'interno del Dust Palace. Massacrati un po' di Cabal, alieni dotati di una massiccia corazza, raggiungono un'area di raccordo dove entra in gioco il sistema di matchmaking citato in precedenza. Qui avremo l'occasione di combattere in cooperativa con altri giocatori sparsi in tutto il mondo, oppure continuare imperterriti in solitaria. Al duo si aggiunge un altro combattente, questa volta un Hunter, che giunge all'avamposto tramite un veicolo simile al Prowler dei Brute, con il quale i due decidono di proseguire.

La natura incontaminata ha preso il sopravvento in questo mondo dove l'uomo ha perso il predominio.

Chissà se quegli energumeni sullo sfondo sono alleati dell'Hunter in primo piano...

quello dei videogiochi e degli FPS in particolare, pare che Bungie si stia sforzando al massimo per poterci offrire un videogioco con i fiocchi. Già a partire dagli artwork, si possono capire le potenzialità di Destiny: i bozzetti preparatori mostrano delle ambientazioni dove la natura la fa da padrona, con enormi architetture che per alcuni aspetti ricordano quelle già viste in Halo, senza tralasciare i vari mezzi con cui verremo a contatto nel corso dell'avventura. Degni

Per quanto riguarda il multiplayer, sappiamo che, oltre alle aree comuni in cui sarà possibile incontrare gli altri giocatori, vi saranno anche delle zone dedicate al PvP e al PvE cooperativo. Proprio qui entra in gioco un complesso sistema di matchmaking automatico che permetterà di incontrare giocatori differenti durante le svariate sessioni di gioco, dandoci così l'occasione di combattere fianco a fianco

"Signore e signori. Pro gamer e noob. È con piacere che vi abbiamo presentato quella che ci piace definire una possibile perla rara del domani. Destiny è il futuro"

di nota sono sicuramente gli studi dei personaggi, accuratamente dettagliati, che mostrano i nostri avatar in tutto il loro splendore. Dalle poche immagini disponibili si nota che ogni classe ha un mantello con un emblema differente, il che può far presagire che, all'interno della società, vi sia una sorta di sistema basato su caste e classi. Ciò renderebbe il tutto più interessante, andando inoltre ad aumentare la già notevole longevità, spingendo i giocatori a sviluppare più personaggi, in modo da conoscere più nel dettaglio pregi e difetti delle varie classi.
Dopo aver fatto un po' di luce sul mondo in cui si svolgeranno tutte le vicende, vediamo di analizzare nel dettaglio le particolarità che caratterizzano il nuovo prodotto Activision. Partendo dal presupposto che sono stati anche su questo un po' avidi di informazioni, possiamo comunque dare, a grandi linee, una forma al titolo ancora in lavorazione. Per quanto riguarda le classi tra le quali potrete scegliere il vostro eroe, al momento ne sono state rivelate soltanto tre, ma siamo sicuri che ce ne saranno altre disponibili a lavoro finito. Durante la lunga presentazione tenuta a Bellevue, sono stati mostrati il Titan, un guerriero dotato di armatura pesante, il Warlock, caratterizzato dalla facoltà di utilizzare poteri speciali, e infine l'Hunter, che sarà invece specializzato nell'utilizzo di armi a lunga distanza.
Purtroppo al momento non si conoscono ancora le caratteristiche specifiche delle varie classi e il tipo di skill che le renderanno uniche, ma siamo fiduciosi, poiché, d'altronde, Bungie ha pur sempre creato Halo, uno dei migliori first person shooter sul quale abbiamo potuto mettere mano.

oppure di continuare in solitaria per la nostra strada, il tutto senza pause o caricamenti, e gestito nella maniera più credibile e fluida possibile. Altro aspetto davvero interessante di Destiny è che, molto probabilmente, sarà possibile pilotare diversi veicoli, ma più di tutto, ogni giocatore avrà la propria astronave. Come già confermato, la navicella non sarà solo personalizzabile, ma servirà ad affrontare gli scontri spaziali che occuperanno parte delle sessioni di gioco. L'astronave sarà inoltre fondamentale per raggiungere gli altri pianeti del Sistema Solare. Questo ultimo aspetto ci fa capire l'ampio lavoro che è stato svolto per poter garantire un enorme universo di gioco, in grado di offrire grande varietà al gameplay, visto che potrete cimentarvi in scontri tra astronavi nelle più cupe profondità dello spazio siderale oppure unirvi ai vostri amici o a emeriti sconosciuti per dare una sonora lezione agli svariati alieni che abitano gli avamposti umani che sarà vostro compito riconquistare.
Inoltre, ricordiamoci che si tratta pur sempre di un open world, quindi il lato free-roaming del gioco non è stato trascurato: al contrario, sarà possibile esplorare la maggior parte degli ambienti in cui si svolgeranno le vicende. Per darvi un'idea della vastità del gioco vi basta pensare che la Terra non sarà l'unico scenario esplorabile, anzi, il nostro compito sarà quello di viaggiare per tutto il Sistema Solare, cercando di stanare, anche nelle profondità più oscure dello spazio da noi conosciuto, ogni forma di vita aliena.

L'azione frenetica sarà la costante su cui si baserà Destiny.

Vedendo questi bozzetti preparatori, non possono che venirci in mente i velivoli di Star Wars.

Ecco un'altra immagine del "Viaggiatore": suggestiva, non trovate?

UN DESTINO MULTIPIATTAFORMA

Purtroppo gli elementi che Bungie ci ha mostrato fino ad adesso non sono sufficienti per capire appieno quale potrà essere il risultato finale del titolo, ma sono abbastanza per farsi un'idea del prodotto che, forse l'anno prossimo, potremo utilizzare sulle nostre console casalinghe. Destiny è proprio uno di quei videogiochi che riesce a rendere l'attesa sfibrante, complice il fatto che, a differenza di Halo, non sarà un'esclusiva Xbox 360. Sarebbe stato un bel problema per tutti coloro che sono sciovinisticamente devoti alla console del Sol Levante. Per questo non possiamo far altro che ringraziare Bungie.

DIECI ANNI DI FPS

Bungie ci ha assicurato che con Destiny ci divertiremo per almeno dieci anni. Sicuramente l'affermazione avrà a che fare con il sistema di potenziamento del personaggio che, in un mondo così vasto, è potenzialmente illimitato. Ma non finisce qui: pare infatti certo che potremo mettere le mani sui nuovi capitoli di Destiny nel 2015, 2017 e 2019, secondo una tabella di marcia già concordata da Bungie e Activision. L'accordo dovrebbe riguardare anche i relativi DLC, che usciranno nel 2014, 2016, 2018 e 2020. Insomma, se diciamo che Destiny è il gioco del futuro ci sarà un perché...

IL CREATORE DI MONDI

Un titolo dalle grandi ambizioni come Destiny, necessita di un motore di gioco valido che possa garantire delle ambientazioni spettacolari e curate nei minimi particolari, che sia in grado di supportare più giocatori che vanno e vengono durante gli scontri, e che riduca di molto i tempi di sviluppo, in modo che gli sviluppatori possano concentrarsi di più sulle finezze. Per questo è stato utilizzato il Grognok, chiamato non a caso "Creatore di Mondi", proprio perché capace di creare intere ambientazioni altamente dettagliate, senza lasciare nulla al caso. A stupire, oltre alla grafica in-game e alle texture (che peraltro sono minuziosamente curate anche quando vengono esaminate più da vicino grazie al mirino del fucile di precisione), sono le fonti luminose che modellano in maniera incredibilmente realistica l'ambiente che ci circonda. Giusto per farvi capire di cosa stiamo parlando, l'illuminazione cambia col passare del tempo in base alla rotazione del sole e della luna. Per non parlare del fatto che la Global Illumination è gestita in tempo reale, tramite un algoritmo che riesce a conferire al titolo un realismo che ha davvero dell'incredibile. Ovviamente questa resa grafica sarà esclusiva delle console di nuova generazione ma, anche se su PlayStation 3 e Xbox 360 buona parte di questi effetti non saranno presenti, Bungie garantisce che il risultato sarà ottimo anche sulle "vecchie" (passateci il termine) console. Come già accennato in precedenza, Destiny è un titolo creato appositamente per durare nel tempo ed è fatto per evolversi nel corso di diversi anni. Questo potrebbe avere più implicazioni, poiché si può pensare a diversi titoli ambientati nello stesso universo, che sarebbe un po' quello che Bungie ha già fatto con Halo, oppure potrebbe sfociare nello sviluppo massiccio di un unico capitolo, sfruttando appieno il comparto on-line, la struttura multiplayer e i vari DLC che potrebbero ampliare ancora di più un'esperienza di gioco che pare essere davvero vasta e ben congegnata. Altro punto incerto è per quali console sarà sviluppato e soprattutto se sarà troppo evidente il gap generazionale. Ciò che Bungie ci ha mostrato fino a ora pare essere quello che possiamo aspettarci dalla versione per PlayStation 4, quindi è lecito domandarsi come sarà il prodotto finito per PlayStation 3 e Xbox 360 e, anche se ovviamente non potrà reggere il confronto, sarà interessante vedere se ci saranno sostanziali differenze tra le diverse console. Molti sono gli aspetti di Destiny che sono rimasti all'oscuro e molte sono le domande che affollano la nostra curiosa mente di gamer incalliti, bramosi di conoscere ogni singolo dettaglio sull'ultima fatica di Bungie. Ora come ora possiamo speculare per lungo tempo sulle "poche" informazioni che ci sono state date, cercando di immaginare come sarà il lavoro finito, come sarà sviluppato il multiplayer e, ultima ma non meno importante, quale potrà essere l'impatto che un progetto del genere avrà su una console di nuova generazione. Vista l'enorme potenzialità grafica della PlayStation 4 unita all'idea di condivisione e cooperazione, quello che poi sarà il prodotto finale in realtà non vuole essere il punto di arrivo, bensì il punto di partenza dell'avvenire videoludico. Signore e signori. Pro gamer e noob. È con piacere che vi abbiamo presentato quella che ci piace definire una possibile perla rara del domani. Destiny è il futuro.

Pianeti da esplorare e navicelle spaziali in collisione con Venere: cosa chiedere di più?

Gli artwork presentati fino ad ora riesco a farci capire chiaramente quale sarà l'atmosfera che avvolgerà Destiny.

Le architetture che incontreremo all'interno del gioco sembrano davvero imponenti: confidiamo che la resa grafica darà loro giustizia!

Probabilmente questo alieno seduto sul trono è il capo dei Fallen, alieni con quattro braccia. Chi vivrà, vedrà.

Il declino del genere umano è testimoniato prima di tutto dallo stato fatiscente delle sue architetture.

OBSIDIAN HERITAGE

a cura di Giulio Pratola

DALLA GENESI DI BLACK ISLE STUDIOS ALLA FONDAZIONE DI OBSIDIAN ENTERTAINMENT, ECCO LA STORIA DI UN GRUPPO DI PERSONE CHE HA CAMBIATO IL NOSTRO MODO DI INTENDERE I GDR, E CHE ORA PENSA AL FUTURO

I giocatori più smaliziati e gli affezionati al genere dei giochi di ruolo, non possono non conoscere il nome di Black Isle Studios, software house che negli anni Novanta ha prodotto e sviluppato alcuni fra i migliori titoli per PC. Proprio in quella realtà lavoravano alcuni creativi che hanno contribuito a cambiare per sempre il modo con cui l'industria, i giocatori e la stampa hanno iniziato a vedere, e vivere, il fantasy. Stiamo ovviamente parlando di personaggi del calibro di Chris Avellone, Feargus Urquhart e Darren Monahan, i quali hanno dovuto abbandonare il proprio posto per andare a fondare, nel 2004, quella che oggi conosciamo come Obsidian Entertainment.

Fallout: New Vegas è uno dei successi più recenti di Obsidian Entertainment, sviluppato grazie alla collaborazione con Bethesda Softworks.

LA FINE DI UN'ERA

Tutto ha inizio nel lontano 1996, quando Interplay Entertainment era una realtà solida e guardava ad espandersi nel campo del gioco di ruolo fondando, come accennato, quella che ricordiamo come Black Isle Studios. Ai tempi fu proprio Feargus Urquhart a mettersi alla guida, lasciando anche che si prendesse spunto dal proprio luogo di nascita per dare un nome al nuovo team. L' "isola nera", infatti, era una chiaro riferimento ad un'area della Scozia chiamata, appunto, Black Isle.
Ispirazione geografica a parte, la software house si dedicò intensivamente allo sviluppo e alla produzione di prodotti che sono rimasti nella storia. La libreria, in tal senso, è ampia, e spazia dalle proprietà intellettuali su licenza Dungeons & Dragons a quelle originali ideate proprio dai protagonisti di quel periodo, sino a passare per famose collaborazioni come quella nata con BioWare Corporation. Per la precisione, nei soli sette anni di attività Black Isle ha consegnato perle del calibro di Fallout 2 e i due Icewind Dale, facendo anche da publisher per entrambi i Baldur's Gate e Lionheart: Legacy of the Crusader di Reflexive Entertainment.
Fra tutti, comunque, spicca l'indimenticabile Planescape: Torment, il quale è dai più ricordato come uno dei migliori GdR di tutti i tempi.
Il lavoro svolto sotto l'ala protettiva di Interplay, ha sicuramente contribuito a cambiare per sempre il nostro modo di concepire gameplay e atmosfera all'interno di un vasto mondo immaginario con connotati ruolistici, ma il connubio si è rotto quanto la società "madre" è caduta in grossi guai finanziari. Nel 2003, infatti, la mancanza di fondi del publisher ha fatto sì che l'intera squadra fosse licenziata, con la cancellazione definitiva di: Baldur's Gate III, Baldur's Gate: Dark Alliance III e l'originale Fallout 3.
La morte di una softco. nota come Black Isle Studios è sempre una tragedia per l'industria, ma questo nero avvenimento, è il caso di dirlo, ha anche lasciato una grossa eredità concettuale che persone come Chris Avellone, Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan e Chris Jones non esitarono a riscuotere. Sempre lo stesso anno furono proprio loro a fondare Obsidian Entertainment, con la promessa che il lavoro svolto fino a quel momento nel perfezionare i GDR non sarebbe andato perso. Il nome stesso della compagnia, per chi non lo sapesse, deriva dall' ossidiana, pietra lavica vetrificata di colore nero che, con un po' d'ironia, i dipendenti associarono alla formazione della Black Isle di cui avevano fatto parte fin a pochi giorni prima.
Lavorando come indipendenti, questi fieri cavalieri hanno rilasciato perle come Star Wars: KOTOR 2, Fallout: New Vegas e Neverwinter Nights 2, lavorando sempre a stretto contatto con i grandi dell'industria, per sfruttare l'esperienza acquisita e lasciare intatto lo spirito originale delle IP assegnategli.
Attualmente, a ben dieci anni dalla sua fondazione, la casa è al lavoro su due titoli distinti. Parliamo di South Park: The Stick of Truth, basato sull'omonima e dissacrante serie televisiva, e dell'attesissimo Project Eternity, il quale, grazie a kickstarter.com, punta al ritorno dei giochi di ruolo vecchia-scuola; proprio quelli in cui Chris & Co. hanno lavorato per anni.

Planescape: Torment è uno dei GDR più famosi di sempre, tutt'oggi considerato come il migliore da numerosi esponenti dell'industria.

Il ritorno alle origini

Il piano dei developer si è reso chiaro lo scorso 14 settembre 2012, quando la campagna di crowd-funding del gioco è stata finalmente avviata. Già da alcuni giorni il sito di Obsidian aveva un countdown relativo ad un titolo chiamato "Project X", che poi si è appunto rivelato essere Project Eternity (nome provvisorio NdR). L'obiettivo primario del GdR è quello di rievocare in pieno i tempi dell'Infinity Engine di BioWare, con un focus al PC Gaming (questo il motivo dell'assenza di una versione console) e un tributo ai giocatori che hanno vissuto quel periodo direttamente.
Il successo ottenuto sulla piattaforma Kickstarter è stato inatteso e strepitoso, dato che il titolo è riuscito ad ottenere un totale di $3,989,969, diventando l'iniziativa di maggior successo per il servizio e superando il goal di $1.1 milioni in appena ventiquattro ore.
Stando alle stesse dichiarazioni degli sviluppatori, l'assenza di un publisher garantirà una maggiore concentrazione della trama del gioco su temi adulti, come l'uso di droghe, la schiavitù e il pregiudizio, i quali a lungo termine aiuteranno a galvanizzare la concretizzazione dell'atmosfera.
In gioco dovremmo poter utilizzare ben cinque personaggi, i quali saranno conosciuti e incontrati durante l'avventura, con la possibilità di personalizzare massicciamente aspetto e caratteristiche del protagonista. L'interfaccia sarà ovviamente in due dimensioni con visuale isometrica, in aree disegnate a mano e mosse dall'ottimo Unity Engine.
La finestra di lancio stimata è il 2014, quindi se siete gamer di vecchia data e avete un PC, un Mac o Linux, non potete che attendere con trepidazione il giorno del rilascio, il quale avverrà su Steam e GOG.com.

"Black Isle Studios si dedico' intensivamente allo sviluppo e alla produzione di prodotti che sono rimasti nella storia"

"L'assenza di un publisher garantira' una maggiore concentrazione della trama del gioco su temi adulti"

South Park: The Stick of Truth è un GdR ispirato alla celebre serie televisiva, precedentemente pubblicato da THQ e ora passato ad Ubisoft dopo la chiusura del publisher americano.

A QUATTR'OCCHI

Interessati dal lavoro di Feargus Urquhart e Chris Avellone, abbiamo raggiunto i due di Obsidian Entertainment per un'intervista relativa all'industria videoludica e alla fase di transizione che sta attraversando, con l'obiettivo di scoprire quale sia il loro punto di vista riguardo molti punti "caldi" del momento.

Game Republic: Secondo te, perché Project Eternity ha avuto così tanto successo su kickstarter.com?
Chris Avellone: In retrospettiva posso dire che un certo numero di fattori ha contribuito a questo successo, e dico "retrospettiva" perché in principio non eravamo al corrente dell'esistenza di questi elementi, oppure non avevamo molta fede in essi.
Il primo motivo è stato sicuramente il bisogno delle persone di giocare a un altro GdR vecchia-scuola, sulle linee di quelli realizzati con l'Infinity Engine. Il secondo motivo è stato che sia Obsidian Entertainment che, con maggior importanza, Black Isle Studios, avevano una certa reputazione nel creare GdR vecchia-scuola che le persone hanno amato in passato.
Terzo, credo che, nonostante l'ottima risposta avuta in principio, il nostro produttore esecutivo, Adam Brennecke, e il CEO Feargus Urquhart, abbiano organizzato una campagna Kickstarter efficiente e abbiano avuto la logistica pianificata a dovere o comunque delegata alla squadra giusta. Darren Monahan, il nostro COO, è l'eroe nascosto dietro la presenza della compagnia sul web, grazie alla sua gestione del sito, del forum, dell'account Paypal e altro ancora. In aggiunta, Josh Sawyer e Tim Cain hanno redatto ottimi aggiornamenti sullo stato della campagna e dei nostri progressi.
Non lo dico certo per vantarmi, ma credo che abbiamo avuto ciò che ha tramutato in successo anche gli altri kickstarter: un gruppo di personalità derivato dallo sviluppo di numerosi titoli, che le persone già conoscevano. Questo ha fatto una grande differenza, dato che fra Feargus, Tim, Josh e me raggiungiamo un buon numero di GdR pubblicati.

GR: Cosa significa sviluppare un gioco con gli utenti come giudici e finanziatori del proprio lavoro?
CA: Posso trarre le mie conclusioni a riguardo grazie a due Kickstarter: Wasteland 2 di inXile Entertainment e Project Eternity. Sino ad ora questa situazione ha giovato ad entrambe le realtà. Il supporto dei finanziatori e i giudizi sul nostro progresso sono stati una spinta per il morale con Wasteland 2, e lo stesso vale per Project Eternity. Quando abbiamo rilasciato il vision doc e le prime immagini di Wasteland 2 all'utenza c'è stata una pioggia di consensi, e non era qualcosa che ci avrebbero permesso di fare con un modello di publishing tradizionale. Inoltre, in alcune occasioni, un dialogo aperto con la community ha permesso di risparmiare tempo nell'implementazione di alcune feature, come il voice over o l'integrazione social, perché i finanziatori non erano interessati ad esse e preferivano che spendessimo tempo su qualcos'altro.
In generale, preferisco il dialogo aperto con gli utenti e credo che aiuti la produzione del gioco.

GR: In origine, perché gli studios indipendenti hanno avuto bisogno di questo modello di finanziamento?
CA: Farsi firmare un contratto può portare via tanto tempo. Una firma veloce impiega sei mesi e si tratta di una grossa perdita di tempo quando si sta lavorando anche ad altri progetti, sempre dando per scontato che il processo di accordo fili per il verso giusto. Ci sono state volte in cui abbiamo lavorato per mesi gratuitamente per un publisher che in un secondo momento si è tirato indietro, e per uno studio indipendente è un po' dura sopravvivere e prosperare in un clima del genere.
Anche quando hai un contratto firmato non è detto che curi al meglio gli interessi della tua compagnia, ed è difficile fare modifiche al contratto se le cose cambiano, e di solito lo fanno. La quantità di soldi con cui i giochi sono sviluppati, senza contare i costi di marketing, è così alta che i publisher preferiscono non avventurarsi al di fuori della loro "zona comfort" con i franchise e le meccaniche di gameplay, per paura di perdere una percentuale di guadagno sul loro investimento.

GR: Kickstarter avrà una forte influenza sul futuro dei giocatori?
CA: Sì, ce l'ha già. Permette ai generi di giochi precedentemente ignorati dai publisher di rinascere per i giocatori che vogliono vederli. Incluse in questa lista ci sono avventure come Double Fine Adventure e, ora, Dreamfall Chapters di Ragnar Tornquist, GdR vecchia-scuola come Project Eternity e Wasteland 2, e tanti altri. Prima i giocatori non avevano voce in capitolo quando si trattava di votare o chiedere questo tipo di prodotti tramite i propri soldi, mentre ora, in aggiunta, sono liberi di pagare in base alla loro voglia di investire, e quanto del gioco e dei suoi elementi associati hanno intenzione di vedere, come artbook, collector's edition, colonna sonora, magliette, eccetera. Se vogliono, possono persino immortalare se stessi attraverso i PNG, i crediti, gli oggetti magici e le tribù, oppure dando nomi ai compagni di avventura. Si tratta di qualcosa che il modello di publishing tradizionale non può soddisfare ad un livello così personale come Kickstarter invece permette.

"Credo che abbiamo avuto cio' che ha tramutato in successo anche gli altri kickstarter: un gruppo di personalita' derivato dallo sviluppo di numerosi titoli. Ha fatto una grande differenza, dato che fra Feargus, Tim, Josh e me raggiungiamo un buon numero di GdR pubblicati."

Chris Avellone

Il primo screenshot ufficiale del gioco, insieme al processo di lavorazione grafica mostrato passaggio per passaggio.

In aggiunta, Kickstarter taglia gli intermediari e apre a una libera comunicazione fra i giocatori e la community, con una soluzione che credo aiuti a creare delle aspettative da entrambe le parti, permettendo, alla lunga, di risparmiare molto tempo attraverso decisioni di gioco e di design che siano trasparenti per i finanziatori del progetto e per gli altri (i giocatori NdR).

GR: GdR vecchia-scuola, avventure spaziali/sci-fi e punta-e-clicca stanno spopolando al crowd-funding. Cosa ne pensi? Perché l'industria AAA dovrebbe ignorare quello che le persone sembrano chiedere con così tanta avidità?
CA: Perché anche se questi progetti Kickstarter vanno forte, i numeri che fanno non si avvicinano nemmeno lontanamente a quelli richiesti per un gioco AAA. Vendere 70.000 copie sarebbe un quadro deprimente per un gioco ad alto budget. Anche cifre come quattro o sei milioni di dollari non si avvicinano al costo di venti, trenta o quaranta milioni che serve per quel tipo di giochi, o ai proventi che ci si aspetta facciano sul mercato.

GR: In base alla tua opinione, come dovrebbero reagire le compagnie AAA dinanzi ad un mercato così aperto?
CA: Dovrebbero capire che certi generi sono ancora in salute e prendere nota delle meccaniche che hanno dimostrato di funzionare, anche se questo potrebbe non emergere sino alla vendita dei giochi; se il gioco riesce a vendere qualche milione in più oltre alle copie dei finanziatori, potrebbe essere abbastanza per spingere i publisher più grandi a prendere nota su cosa ha risuonato di più di esso, e possibilmente ammettere che alcune feature da loro normalmente considerate poco vendibili meritano ulteriori indagini. Elementi PC-centrici, nessun DLC, nessun voice over, nessuna feature iper-avanzata ultra-realistica della scheda video con incluso il controllo delle tinte potrebbe essere più necessaria per un prodotto di successo. Credo che staremo a vedere.

GR: SteamBox, OUYA, Gamestick: cambieranno il futuro dell'industria? Come potrebbe succedere?
Feargus Urquhart: Si tratta di una domanda difficile a cui dare risposta. Le tengo tutte d'occhio per vedere come le riceve il pubblico e se riescono a scavarsi una nicchia. Spingere molto sul facilitare ai developer lo sviluppo e la pubblicazione dei giochi le renderà veramente di successo. È fantastico vedere OUYA veramente concentrata nell'attirare l'attenzione degli sviluppatori. Steam e Valve possono già contare su una grande install base di persone che hanno prodotti e che non si creano problemi ad acquistare giochi attraverso Steam, quindi se la piattaforma trova il suo momentum potrebbe davvero esserci un cambio di prospettiva che ci allontani dai fabbricanti di console classiche. Ciò che credo possa intralciare questo processo è un prezzo che oscilli fra i $499 e i $999. Non ho idea di quale sarà il prezzo della prossima generazione di console, ma suppongo saranno lanciate sotto i $499. Tenendo in considerazione questo, ci potrebbe essere una sorta di cambiamento ma non un abbandono totale delle console.

GR: Paradossalmente, l'industria dei videogame sembra aver schivato i danni derivanti dalla crisi economica, ciononostante THQ, Wizarbox, Zipper Interactive e molte altre compagnie hanno dovuto chiudere. Secondo te cosa ha fallito nel modello di produzione AAA?
Feargus: Siamo stati tutti molto rattristati dalla notizia del processo di chiusura di THQ. Questo non solo perché South Park lo stavamo sviluppando con loro, ma anche perché davano una chance ai prodotti. Molti dei prodotti a cui hanno dato un'opportunità si sono rivelati un successo. Personalmente non credo che il modello AAA sia completamente da buttare. Penso che i publisher lì fuori debbano diventare organizzazioni differenti per sopravvivere ai giorni nostri. Penso che un buon esempio fosse il reparto risorse umane che avevamo ad Interplay quando lavoravamo lì fra gli anni Novanta e Duemila. Per un team dai duecento ai trecento dipendenti, il dipartimento aveva soltanto cinque o sei impiegati. Vicino a cento sviluppatori, il reparto risorse umane di Obsidian ha un solo dipendente, il quale copre anche altri ruoli nella compagnia. Non credo che nessuno ad Obsidian senta che le proprie necessità non siano ascoltate, e questo avviene concentrando sull›argomento solo l›1% della forza lavoro rispetto al 2 o il 3%. Potrebbe sembrare poco, ma se si rapportano questi numeri a tutti i reparti che un grande publisher ha, probabilmente un grosso staff interno non ha più così senso. Se dovessi fare il nome di un publisher che davvero ha colto nel segno questo discorso farei il nome di Zenimax/ Bethesda. Dopo aver lavorato con loro, siamo rimasti impressionati da come hanno organizzato la compagnia, e da come essa non abbia perso di vista il concetto secondo cui un publisher ha successo quando gestisce i giochi in un modo che li aiuti ad avere successo a loro volta.

Tre dei personaggi presenti in **Project Eternity**, in schizzi usati durante lo sviluppo.

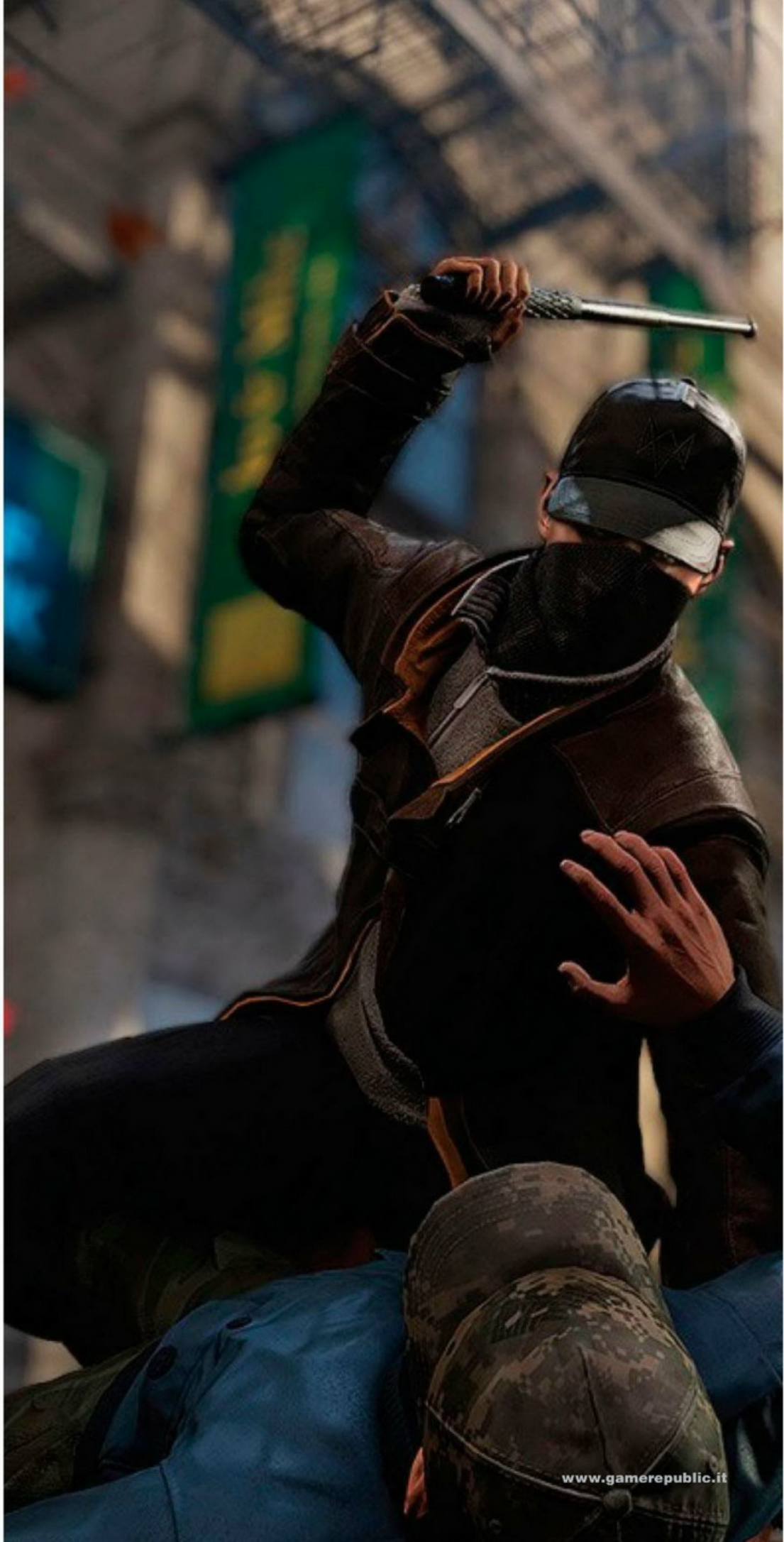
ANTEPRIME

DUBBI GENERAZIONALI

Si è discusso a lungo sull'effettiva necessità del passaggio a una nuova generazione di console e, dopo l'annuncio di PS4, l'argomento torna prepotentemente di moda. Da una parte abbiamo una macchina tutt'altro che stupefacente, che il salto generazionale lo fa solamente intravedere attraverso qualche texture ultra-definita e poco altro; dall'altra abbiamo una "old-gen" (faccio davvero fatica a chiamarla così) che non vuole proprio morire, con ancora in serbo pezzi da 90 del calibro di GTA V, The Last of Us, Remember Me e Beyond: Two Souls. Insomma, nutrire qualche dubbio sul reale bisogno di una next-gen da qui a qualche mese è quantomeno lecito. Tant'è vero ch non siamo solo noi fruitori a porcelo, e persino i publisher sembrano non avere le idee tanto chiare. Lo si evince da tutti quei titoli che, per non sbagliare, scelgono di approdare tanto su console di vecchia quanto di nuova generazione. I casi più eclatanti riguardano Watch Dogs, Destiny e Assassin's Creed IV (tutti ampiamente trattati in questo numero di Game Republic). Cicerone diceva che il dubbio è l'inizio della sapienza, ma in questo caso temo che l'incertezza non possa essere foriera di nulla di buono. Dubito (ecco, ancora dubbi) che Ubisoft o Activision lascino i relativi team liberi di sviluppare versioni diverse dello stesso gioco, adattandole alle caratteristiche delle nuove console. Reputo invece più credibile uno scenario in cui lo stesso titolo, pensato per console di vecchia generazione, appare inalterato su macchine nettamente più potenti, sfoggiando solamente una veste grafica più nitida e, al massimo, qualche futile funzione social. Ovviamente spero di sbagliare. Ma ho i miei dubbi...

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

CONCEPT ■ Il nuovo action adventure targato Ubisoft narra le vicende di Aiden Pearce, esperto hacker alle prese con una Chicago non troppo distante dalla realtà, dove regna un complicato sistema di spionaggio gestito dal governo.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4, PS3 Xbox 360, Wii U, PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Action-adventure
Uscita: 2013
Giocatori: 1-TBA

Profilo Ubisoft Montreal

Ubisoft Montreal è uno studio di sviluppo di videogiochi, fondato in Canada nel 1997, di proprietà Ubisoft. Tra i più grandi studi di tutto il Nord America, è famoso per aver dato alla luce alcuni tra i titoli di maggior successo della società francese.

Storia Ubisoft Montreal

Tom Clancy's Splinter Cell
2002 (PS2)

Prince of Persia: The Sands of Time
2003 (PS2 - Xbox)

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
2006 (PS3 – Xbox 360)

Assassin's Creed
2007 (PS3 – Xbox 360)

Far Cry 2
2008 (PS3 – Xbox 360)

Riuscirete a prendere il controllo del Central Operating System?

Immaginate la Chicago di un futuro non troppo lontano. Immaginate di poter aver accesso a tutte le informazioni delle persone che vi circondano. Immaginate di poter sfruttare queste informazioni per combattere le politiche di controllo totale operate dal governo. Questo è Watch Dogs, e tra poco non avrete più bisogno di immaginarlo.

In un mondo dove tutti trasmettono dati, voi vestirete i panni di Aiden Pearce, un abile hacker determinato a prendere il controllo di Chicago, e, più precisamente, del CtOS, il software che amministra tutta la città. Questo sistema elettronico vi permetterà di tenere costantemente sotto controllo le comunicazioni fra i cittadini, i semafori, il fabbisogno energetico dei vari quartieri e di interagire con buona parte degli svariati strumenti tecnologici che incontrerete sul vostro cammino, come smartphone, telecamere e bancomat, solo per citarne alcuni; ma non vi sarà solo utile per spiare chiunque vi capiti a tiro o per svuotare i conti della maggior parte degli NPC, bensì potrete persino prevedere e di conseguenza impedire, crimini che potrebbero essere commessi nelle immediate vicinanze.

Come genere, gli sviluppatori hanno optato per un action game ambientato in un open world; questo, per poter garantire ai giocatori la maggior libertà d'azione possibile: avrete ad esempio la possibilità di visualizzare i dati e le informazioni personali della maggior parte delle persone che abitano Chicago, potendo in questo modo sfruttare le loro debolezze per portare a termine le missioni. Questa soluzione potrebbe sembrare rischiosa, poiché c'è il pericolo che renda il gioco dispersivo, ma bisogna tenere a mente che a questo titolo ha lavorato il team creativo che ha sviluppato alcune perle del mondo videoludico quali Assassin's Creed e Far Cry.

Altro elemento cardine, meticolosamente curato dai ragazzi di Ubisoft Montreal, attorno al quale ruota Watch Dogs, è la crossmedialità, ovvero la possibilità di interagire con il titolo in questione tramite periferiche diverse. Potrete controllare gli aspetti della vita di un personaggio, osservandolo nella sua routine quotidiana, comodamente tramite un'App, attivare i sistemi di hacking in modo tale da distruggere mano a mano le difese della città e interagire con altri giocatori, sia in single che in multiplayer, non necessariamente aiutandoli: sarà infatti possibile decidere liberamente se sabotarli o meno, intralciando così i loro tentativi di conquista. La facoltà di giocare ovunque, di condividere in tempo reale con gli amici i propri progressi e di aver accesso all'esperienza di gioco in qualunque momento, permette un coinvolgimento totale ed è alla base della filosofia sulla quale PlayStation 4 ha posto le radici. Presentata durante il PlayStation Meeting 2013 tenutosi a New York, la nuova console del Sol Levante ha lasciato tutti carichi di aspettative sia per questo nuovo sistema di "vivere" il videogioco in una dimensione molto più ampia, sia per gli svariati titoli già in lavorazione. Tra i più interessanti troviamo sicuramente Watch Dogs il quale, già in lavorazione da tre anni e già mostrato alla scorsa E3, è stato presentato dal CEO di Ubisoft, Yves Guillermot che ha allietato gli occhi di tutti con un nuovo gameplay trailer. Nella demo abbiamo potuto assaporare il fondamentale lato free roaming del gioco, caratterizzato dall'iterazione con l'ambiente che circonda il protagonista. Dopo uno sguardo veloce della città che ci ospita, l'attenzione di Aiden viene subito catturata da una ragazza che in breve tempo scopriamo essere Sandy Higgins. Grazie allo smartphone

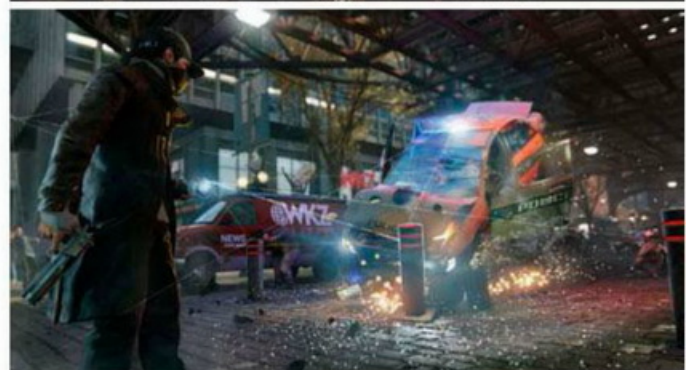
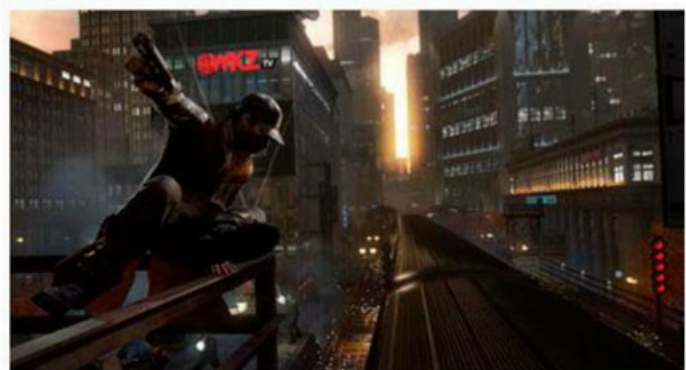
> "In un mondo dove tutti trasmettono dati, voi vestirete i panni di Aiden Pearce, un abile hacker determinato a prendere il controllo di Chicago..."

veniamo a conoscenza che la ragazza ha lasciato da poco il marito, ha vinto la causa per l'affidamento del figlio ed è una potenziale vittima. Da bravo vigilante, Pearce la segue in un vicolo fino a quando viene aggredita dall'ex-marito armato di coltello, che evidentemente non ha digerito la fine della relazione. Puntatagli la pistola contro, il maritino, gettata l'arma bianca, al posto di arrendersi scappa, facendo così iniziare l'inseguimento per le vie di Chicago. In questa sequenza abbiamo potuto notare la grande fluidità dei movimenti, le realistiche reazioni dei passanti e la varia interazione con l'ambiente. Proprio quest'ultimo punto è fondamentale per portare a termine la nostra prima missione, che probabilmente all'interno del gioco sarà una semplice Side Quest: sfruttando l'apparecchio elettronico che Aiden porta sempre con sé, potrete analizzare i punti di interesse che potrete sfruttare a vostro favore per fermare il fuggitivo. Ovviamente però il tutto ha destato l'attenzione della polizia e a questo punto il nostro beniamino da cacciatore è diventato improvvisamente preda. Sempre grazie all'abilità di hacker, la fuga dalle forze dell'ordine non sarà un compito troppo arduo. Alla fine della demo, Pearce riuscirà a salvarsi saltando su un treno in corsa, bloccato momentaneamente grazie al suo fedele smartphone. C'è ancora da capire la libertà effettiva che si avrà nello scegliere come e in che modo sfruttare gli apparecchi elettronici presenti sul suolo della metropoli.

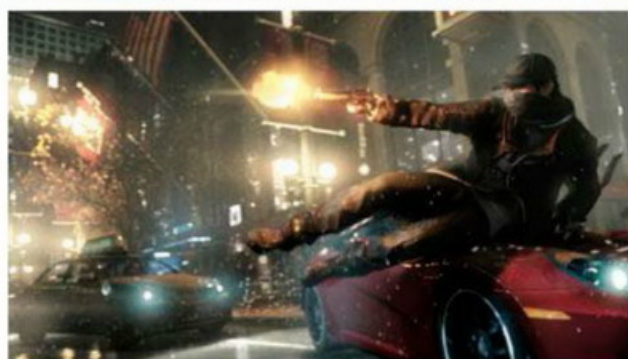
La resa grafica garantita dalla PlayStation 4 è sorprendente ed è ottenuta grazie al nuovo motore chiamato Disrupt, creato appositamente per sfruttare al massimo le potenzialità della nuova console. Grazie a questa innovazione tecnica, gli sviluppatori sono riusciti a ricreare il più fedelmente possibile una delle maggiori metropoli americane, ma non solo: il nuovo motore grafico permette una resa delle luci magistrale, una solida costruzione poligonale degli ambienti (perde qualche punto esclusivamente sulla resa dei PNG), l'utilizzo di texture realistiche, curate nei minimi particolari, e un'attenzione quasi maniacale sulle fisica vera e propria che coordina le meccaniche di gioco.

Visti i presupposti grafici e il team di sviluppo, crediamo che Watch Dogs possa inaugurare degnamente la nuova era del mondo videoludico, non solo come mero prodotto d'acquisto ma anche come esempio di Videogioco (sì, con la v maiuscola), in grado di offrire a tutti noi quel qualcosa in più, anche solo una

A PROVA DI HACKER

LA SOCIETÀ del futuro in cui è ambientato Watch Dogs è costantemente sotto l'occhio vigile del CtOS (Central Operating System), un software per computer creato per controllare tutte le operazioni della città, a partire dalle classiche telecamere di sicurezza fino alla rete metropolitana. Questo sistema però permette al governo anche di monitorare giorno e notte ogni aspetto della vita privata dei cittadini, raccogliendo ogni singola informazioni in un database al quale Aiden avrà accesso grazie alle sue abilità di hacker.

Up: Più che le pistole, la vostra arma principale sarà quella specie di smartphone con cui controllerete il CtOS.

■ Up: Invadere la privacy dei cittadini non è mai stato così facile.

■ Right: Una grafica di questo calibro è sicuramente un motivo in più per fare il salto generazionale con la PlayStation 4.

CANI DA GUARDIA SU PS4

WATCH DOGS è stato pensato per sfruttare appieno la crossmedialità offerta dalla nuova console targata Sony. Se però Ubisoft si è concentrata maggiormente sullo sviluppo del titolo per PlayStation 4, la domanda più che lecita che si pongono i videogiocatori è senza dubbio: "Vale la pena comprare il gioco per le altre piattaforme?". Non disperate, perché Ubisoft ha garantito che Watch Dogs sarà un titolo godibile anche su quelle console che non permettono un'iperconnettività come quella della PS4.

riflessione capace di rendere il gioco qualcosa di più di un prodigio della tecnica. Ad esempio, fa sorridere che, in un videogame ambientato in un mondo dove la privacy e la sfera personale dei cittadini sono costantemente minate dal governo stesso, la parola d'ordine attorno alla quale ruoti tutto il gameplay sia "libertà": ma forse è proprio su questo ossimoro che i ragazzi di Ubisoft hanno deciso di basare la filosofia del titolo, lasciando al giocatore uno spunto di riflessione sulla società odierna e sulla nostra fittizia libertà. Sono titoli come Watch Dogs che possono far ricredere chiunque reputi i videogiochi dei meri passatempi per ragazzini, mostrando che il più delle volte sono in grado di andare ben oltre la superficie delle cose, permettendo così ai gamer di osservare e analizzare criticamente una realtà artefatta, che non è poi distante anni luce dalla nostra, tramite gli occhi dei loro beniamini.

Mauro Indini

Up: Le battaglie navali sono stati una delle novità più apprezzate dell'ultimo capitolo della saga. Con Black Flag, l'intenzione di Ubisoft è ampliare ulteriormente questa nuova caratteristica della serie con tanti nuovi contenuti, tra cui la possibilità di cacciare persino le balene. Peccato che gli animalisti non l'abbiano presa bene come noi!

Down: Da questa immagine sembra proprio che Edward sappia anche correre tra gli alberi proprio come suo nipote Connor. Abilità genetiche, non c'è che dire.

Assassin's Creed IV: Black Flag

CONCEPT Navi, pirati e assassini. Ubisoft rimescola le carte con l'obiettivo di consegnare ai posteri il miglior videogioco sul tema mai realizzato nella storia del medium.

La lama pirata

Sei anni fa, nel 2007, l'uscita nel mercato del primo episodio della saga di Assassin's Creed, smosse non poco le acque all'interno dell'industria videoludica. La visione, a tratti utopistica a tratti geniale, di Patrice Désilets (mente creativa dietro a Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo) prese finalmente forma davanti agli occhi ancora assonnati dei videogiocatori della 128 bit generation, e consegnò a Ubisoft risultati di vendita sufficientemente indicativi a ipotizzare la nascita di un nuovo fenomeno. Perché, al di là delle ben note falle dell'avventura di Altaïr, la sensazione che qualcosa di grosso e a suo modo innovativo avesse preso vita dagli studi canadesi di Ubisoft Montreal, c'era tutta. La storia aveva trovato un nuovo alleato per raccontare e raccontarsi attraverso l'attività ludica e noi giocatori eravamo diventati magicamente turisti digitali alla scoperta dei virtuosismi artistici dell'Italia Rinascimentale, sperimentatori dei guizzi di genio di messer Da Vinci, osservatori ammaliati dalle pompose messe in scena orientali della Costantinopoli che fu e contribuenti più o meno volontari alla causa del vecchio (o "tirannico", a buon intenditor...) Washington, quando l'America s'aveva ancora da fare.

Attraverso la serie di Assassin's Creed ne abbiamo passate di cotte e di crude, certo non sempre conservando un'attenzione costante per tutta la durata di ognuno dei suoi giochi, ma sempre spinti con gran fremito verso il finale alla scoperta del turbolento destino di Desmond. Con la parentesi narrativa del suddetto, appena chiusa dal terzo capitolo tra tanti applausi e qualche fischio di troppo, immaginare però un successore nell'immediato ci pareva cosa assai improbabile.

E invece ecco quello che non ti aspetti (solo in parte, in fondo stiamo pur sempre parlando di Assassin's Creed e di Ubisoft): l'annuncio di Assassin' Creed IV: Black Flag. Già, Black Flag, bandiera nera... pirati. Niente Cina, niente Egitto, niente Francia, niente Brasile, solo e soltanto la migliore ambientazione piratesca mai ricostruita in un videogioco. O almeno questo è quello di cui è convinta con certezza matematica Ubisoft. A preoccuparci però non è l'ambientazione

> "Niente Cina, niente Egitto, niente Francia, niente Brasile, solo e soltanto la migliore ambientazione piratesca mai ricostruita in un videogioco"

L'EPISODIO DI TRANSIZIONE

Assassin's Creed IV: Black Flag sarà un episodio particolare sotto tanti aspetti e non solo per l'inedita ambientazione piratesca. Il prossimo titolo tripla A di Ubisoft Montreal, infatti, avrà l'onore di segnare il debutto della serie sulla prossima PS4 (e probabilmente anche sulla fantomatica Xbox 720). Anche se tecnicamente è più probabile che si tratterà solo di un titolo di passaggio, non è da escludere che ACIV possa diventare per molti una delle killer application della nuova console di casa Sony. Staremo a vedere.

Right: La presenza dei fondali marini in questo nuovo episodio apre la possibilità all'esplorazione sottoacqua e magari anche all'introduzione di qualche componente puzzle alla Tomb Raider.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato:
Formato: Xbox 360, PS3, WiiU, PS4, PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione
Uscita: 31 ottobre 2013
Giocatori: TBA

Videogiochi sui pirati

A esclusione delle serie Monkey Island, al burrascoso e sudicio mondo dei pirati il videogioco non ha mai dedicato il giusto tributo. C'è stato Sid Meier's Pirates!, una discreta simulazione sui pirati, il gioco sui Pirati dei Caraibi della Lego, carino e nulla più, ma poi? Poco, davvero poco. Ed è per questo che ACIV: Black Flag potrebbe essere la venuta del "messia".

Storia videogiochi sui pirati

Sid Meier's Pirates!
1987 (PC, C64)

Monkey Island
1990 (PC)

Port Royale 2: Impero e Pirati
2004 (PC)

Lego Pirati dei Caraibi: Il videogioo
2011 (PS3, Xbox 360, Wii, PC)

Risen 2: Dark Waters
2012 (PS3, Xbox 360, PC)

(in questo Assassin's Creed è sempre stato il top) ma quell'ingombrante numero quattro incastrato nel titolo.

Assassin's Creed III si era salvato in corner con qualche nuova idea davvero interessante che un po' tutti abbiamo ben gradito, ma Black Flag, dopo sei iterazioni in unica generazione (quasi fosse una super offerta...), con quali novità al seguito si potrà mai presentare? Tante. Che ci crediate o no in Black Flag c'è molta più carne al fuoco di quanto potreste immaginare, dice Ubisoft. Ma partiamo con ordine. Dopo aver unito in un unico tetto nazionale il popolo americano, Connor passa anacronisticamente l'eredità nelle mani di suo nonno Edward Kenway, alias il padre dell'Haytham che tutti conosciamo. Si tratta di un pirata con tutti i connotati al posto giusto, ma con marchiato a fuoco l'inconfondibile stemma degli Assassini. Anche se non ci è dato sapere per il momento come questi sia entrato a far parte del Credo, sappiamo comunque che nel suo curriculum vitae è presente un'esperienza nella Marina Mercantile Britannica, poi abbandonata al termine della Seconda Guerra di Secessione Spagnola per seguire la vita piratesca. Edward è un vero terrore dei mari; uno con cui è meglio evitare di immischiarsi negli affari. È un personaggio nuovo, apparentemente più carismatico, letale e temibile di suo nipote, insomma un tipo che convince a trecentosessanta gradi. Le sue peripezie si svolgeranno durante l'Età dell'Oro dei pirati, iniziata nel 1715, quando molti marinai abbandonarono il proprio lavoro per ribellarsi al potere dei regnanti e quando un uragano distrusse la cosiddetta Flotta Dorata, costituita da undici galeoni che dispersero nelle coste della Florida una fortuna immensa, dando accidentalmente il via a una vera e propria corsa all'oro.

Le città del gioco sono tre: Nassau, Kingston e Havana. La prima, oltre a essere il rifugio del leggendario Barbanera, è la base operativa di Edward, e non a caso la sua funzione è similare a quella di Maysaf e Monteriggioni. Kingston, principale porto e capitale della Giamaica, è invece una città prevalentemente agricola e ricca di piantagioni, dove l'interazione è molto vicina all'esperienza orizzontale della Boston di Assassin's Creed III, mentre Havana, per via dell'influenza culturale spagnola del periodo, è per certi versi quella più simile alla Firenze rinascimentale, se non artisticamente, almeno nella conformazione architettonica. A sorprendere però non è solo la presenza di tre città profondamente diverse l'una dall'altra, ma tutto ciò che rimane di questa affascinante ambientazione esotica: Ubisoft ha dichiarato che saranno esplorabili circa cinquanta location, che andranno dalla giungla ai fondali marini, dalle rovine azteche ai covi dei pirati e molto altro ancora. Se è vero che il setting di Black Flag appare già sufficientemente definito, meno lo sono le novità che saranno introdotte nelle meccaniche di gioco e a cui tanto la casa francocanadese tiene per giustificare la scelta della numerazione del titolo. Salvo qualche piccolo dettaglio sul protagonista, che è equipaggiato di ben due spade e due pistole, e sull'evoluzione delle battaglie navali (abbordare le navi nemiche sarà adesso una pratica molto più frequente che in passato) per il resto non è stato detto nulla sul gameplay di questo Black Flag. La fiducia c'è, a ragione soprattutto del cambio di scenario che potrebbe dare adito all'introduzione di qualche componente ludica nuova e coerente al contesto; ma per gridare all'arrembaggio bisognerà aspettare probabilmente fino al prossimo E3, quando con molta probabilità il quadro d'insieme risulterà molto più chiaro. Nel frattempo intrattenetevi con Jack Sparrow: dicono che aumenti l'hype...

Davide Panetta

The Witcher 3: Wild Hunt

CONCEPT ■ È tutta una questione di scelte: ciò che conta è la storia con le sue diramazioni, le decisioni e le conseguenze, le zone d'ombra della moralità, la linea sottile tra il Bene e il Male...

Il ritorno dello strigo a metà tra Skyrim e Assassin's Creed

In tanti momenti della nostra vita siamo chiamati a scegliere, a decidere, a selezionare fra diverse possibilità quella o quelle che riteniamo più convenienti, più adeguate o più giuste. Dai comportamenti più elementari alle più elaborate e raffinate scelte, è raro che qualcuno possa sottrarsi a questa banale ma decisiva esperienza. "Il male è male, Stregobor. Minore, maggiore, medio, è sempre lo stesso, le proporzioni sono convenzionali, i limiti cancellati. Non sono un santo eremita, non ho fatto solo del bene in vita mia. Ma, se devo scegliere tra un male e un altro, preferisco non scegliere affatto". Sono queste le parole che Sapkowski mette in bocca a Geralt ne Il guardiano degli innocenti. A noi giocatori, invece, toccherà scegliere. Eh già, perché nel mondo gotico e medievale, magico e cupo di The Witcher, a prescindere dall'ambientazione e dal carattere del nostro protagonista, è tutta una questione di scelta. In PC Projekt hanno sempre insistito su questo tasto, ricordando che lo scopo della storia è dare la possibilità al giocatore di scegliere, in un mondo in cui la linea che divide il Bene dal Male si assottiglia al punto da scomparire, tra il minore dei due o più mali. Come ben sappiamo, infatti, attraverso le nostre azioni, Geralt ridefinisce le sue relazioni e sceglie una sua propria strada tra i torbidi intrighi e le trappole che lo circondano. Ma torniamo per un attimo alle origini. Sin dal primo The Witcher ci hanno messo davanti al problema del gioco di scelte, a detta dei programmatori, realmente importanti e in grado di condizionare con decisione lo svolgimento del plot, in modo non totalmente controllabile dall'utente. Ma, squarciato il velo di Maya, ecco che ci siamo trovati di fronte a meri artifici retorici privi di qualunque conseguenza pratica: si trattava talvolta di svariate opzioni di dialogo recanti tutte lo stesso effetto, talvolta di andare a tentativi alla ricerca della scelta "giusta" o, semplicemente, l'effetto immediato permetteva al giocatore di ricaricare un salvataggio immediatamente precedente per cambiare idea e scegliere l'opzione più conveniente. Prede di un abusato libero arbitrio, gli utenti hanno perso di vista il senso più intimo del gioco, procedendo nella storia dribblando intoppi e difficoltà. Parlare di un gioco di ruolo fantasy all'occidentale, in un genere che più spesso devia verso le fosche e impenetrabili strade del JRPG, è come tornare a casa dopo una lunga assenza e riscoprire cose che pensavi di aver dimenticato, gustandole in modo nuovo ma rievocando vecchi, confortanti sapori. Perché i nostri amici di PC Projekt con abile mossa hanno fissato l'uscita dell'attesissimo The Witcher 3 per il 2014, quasi a ridosso di quella dell'ultima bimba di Sony. E così, un titolo che ha entusiasmato per la base letteraria dalla cui costola è nato, e per la sua originale immersività e complessità, riesce, anche grazie al supporto di una console next-gen, nel non facile compito di ridare sapore a una pietanza cotta e stracotta. Innanzitutto in The Witcher 3 niente è lasciato al caso e, dalle texture dettagliate agli effetti di luce appropriati e curati, passando per la suggestiva colonna sonora, ogni elemento è fatto per formare un puzzle che renda il prodotto finale sempre più sofisticato e appagante all'occhio e all'orecchio. Inoltre, la storia è stata ideata in modo tale che le conseguenze delle scelte del giocatore non siano visibili immediatamente, per diventarlo soltanto alcuni capitoli dopo. Questo per prevenire ogni tipo di partita "salva - cambia scelta - ricarica" a cui abbiamo accennato sopra. È stato poi rivelato che ci saranno 36 stati finali in base alle nostre scelte, ossia il mondo di gioco potrà assumere alla fine 36 stati diversi e tre differenti epiloghi, ognuno lungo un'ora. Se conservati i salvataggi, avremo la possibilità di importare il personaggio del secondo episodio; questa operazione, più che influire sui retroscena del nuovo capitolo, avrà una qualche ripercussione sugli altri personaggi della storia. Andando avanti, potremo acquistare cavalli o anche domare quelli che incontreremo lungo la via. Il nostro personaggio risulterà molto più agile nei movimenti e, mentre sarà impegnato con le varie missioni (al termine delle quali si acquistano punti esperienza) nei boschi dinanzi capiterà

> "Ciò che forse colpisce maggiormente è la capacità di modificare in tempo reale l'aspetto delle location, che diventano cangianti e in grado di coprire praticamente tutto lo spettro delle sensazioni"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PC, PS4, X360**
Origine: Polonia
Developer: CD Projekt
Publisher: CD Projekt
Genere: GdR
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo CD Projekt

Fondata nel maggio 1994 da Marcin Iwi ski e Michał Kici ski, CD Projekt è diventata in pochissimo tempo una delle prime software house polacche a pubblicare software su CD, mantenendo a lungo il ruolo di azienda leader in Polonia nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi. Dopo aver tradotto integralmente molti titoli famosi, come la saga di Baldur's Gate e Planescape: Torment, nel 2002 CD Projekt ha creato una società satellite chiamata CD Projekt RED STUDIO, specializzata nello sviluppo di giochi per PC. Il primo titolo prodotto è The Witcher (2007), basato sui popolari romanzi di Andrzej Sapkowski. Nel maggio 2011, accolto con enorme entusiasmo, è uscito il seguito del fortunato The Witcher, The Witcher 2: Assassins of Kings.

Storia CD Projekt

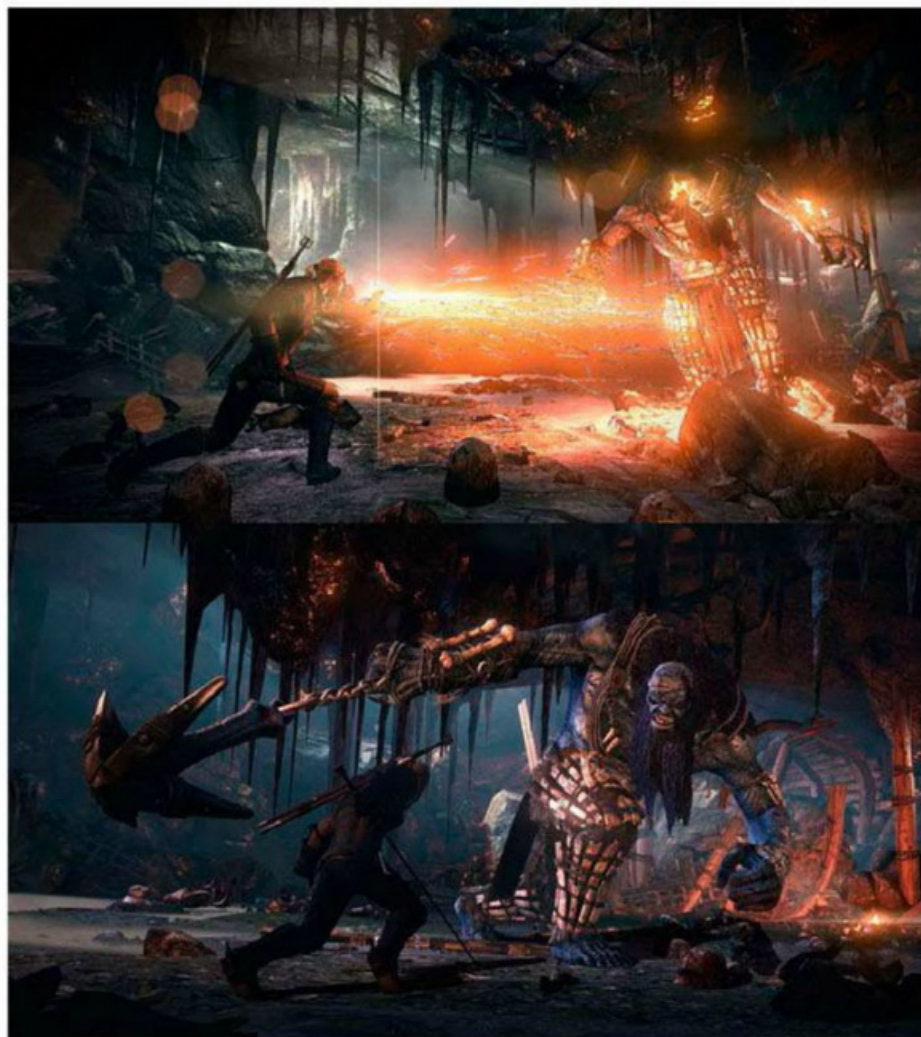
The Witcher
2007 (PC)

The Witcher 2: Assassins of Kings
2011 (PC, X360)

INFINITI MONDI

Gli autori hanno dichiarato che il mondo aperto di Wild Hunt sarà trenta volte più grande di quello di The Witcher 2, e che non ci si è attenuti ad un solo tipo di ambientazione ma si è tentato di offrire panorami quanto più vari possibile. Il nuovo Geralt avrà a disposizione uno dei mondi di gioco più estesi mai visti prima, potrà utilizzare tantissime magie e usufruire di una struttura molto più aperta e libera rispetto al passato. Un sogno, insomma, per ogni fan del witcher dai capelli bianchi, che già ipotizzano la necessità, in un open world di tale proporzione, di godere del fast travel, sia esso puro o mediato da mezzi di trasporto.

Up: Con una ambientazione del 20% più vasta che in passato, il mondo di gioco potrà essere percorso a cavallo in oltre 40 minuti. Geralt potrà quindi acquistare cavalli o anche domare quelli che incontrerà lungo la strada utilizzando il segno Axii.

Down: The Witcher 3 godrà di ben 3 epiloghi differenti della durata di circa 1 ora ciascuno. La storia principale invece durerà circa 50 ore, mentre quelle secondarie ne aggiungeranno altre 50 ore, per un totale di 100 ore di gioco.

che vi si presentino animali selvatici. In questo caso, potrete cacciarli e prelevargli arti e pelliccia che deciderete di tenere o, ovviamente, di vendere (la caccia farà recuperare denaro e oggetti di creazione). La durata del gioco relativa alle quest principali sarà superiore alle 50 ore, mentre, per quanto riguarda il combattimento, esso pare che sarà simile allo S.P.A.V. presente in Fallout 3 (sarà possibile mirare in punti specifici il nemico grazie a una sorta di slow-motion ndr). Tuttavia, ciò che forse colpisce maggiormente è la capacità di modificare in tempo reale l'aspetto delle location, che diventano cangianti e in grado di coprire praticamente tutto lo spettro delle sensazioni, dal tranquillo allo spaventoso. Comunque, al di là delle novità e delle trovate accattivanti, una certezza resta ben salda: le nostre missioni non avranno sempre scopi cristallini e l'universo in cui ci muoveremo è sempre più simile a quello reale, dove la legge e la moralità nient'altro sono che una maschera dietro cui nascondere il soddisfacimento degli istinti più bassi e delle brame di ricchezza. Anche stavolta The Witcher ci farà riflettere, divertire, dubitare. Nessun vero appassionato di GdR può pensare di fare a meno di tutto questo.

Giulia Adonopoulos

■ Left: Inutile dire che su Wii U il gioco appare decisamente più definito.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii, Wii U
Origine: Giappone
Developer: Square Enix, Armor Project
Publisher: Square Enix
Genere: GdR
Uscita: TBA
Giocatori: 1-TBA

Profilo Akira Toriyama

Abbiamo parlato di Square Enix un'infinità di volte. Parliamo allora di Akira Toriyama, il celebre mangaka che da sempre lega il proprio nome al character design di Dragon Quest. Classe 1955, Toriyama arriva al successo nel 1980 con l'indimenticabile Dr. Slump. La consacrazione con Dragon Ball (1984). Il resto è leggenda.

Storia Akira Toriyama nei videogiochi

Dragon Quest
1986 - 2012 (MULTI)

Dragon Quest Monsters
1999 – 2012 (MULTI)

Chrono Trigger
1995 (SNES)

Tobal No 1 e 2
1996-1997 (PSX)

Blue Dragon
2006 (Xbox 360)

Dragon Ball Online
2010 (PC)

Fiore all'occhiello

Mercury Steam considera il videogioco come mezzo d'espressione artistica. E arte è anche tecnica: grande riguardo viene dedicato da Konami stessa alla cura dei concept per la creazione delle ambientazioni e la caratterizzazione dei personaggi; il sito ufficiale di Castlevania Lords of Shadow 2 ospita ne una galleria, di modo che l'utente possa visionare, oltre al "prodotto finito", ovverosia il trailer come anche i vari screenshots, i passaggi che l'hanno preceduto.

Dragon Quest X

CONCEPT ■ La serie d jRPG che da sempre fa concorrenza a Final Fantasy arriva alla decima iterazione e tenta la strada dell'MMO. Dopo l'uscita non esaltante su Wii, Square Enix ci riprova su Wii U.

La rivincita su un GamePad

Negli ultimi anni la serie Dragon Quest ha completamente invaso le console portatili Nintendo, abbandonando quelle casalinghe nel lontano 2004. Ora, dopo quasi 10 anni, torna finalmente ad occupare un posto nei nostri salotti con Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes Online, che potrà così sfoggiare il suo stile caratteristico in tutto il potenziale dell'alta definizione.

Questo nuovo capitolo della serie, inoltre, porta con sé un grosso cambiamento; si tratta infatti di una sorta di MMORPG con alcuni elementi single player. Una novità assoluta che porterà sicuramente una ventata d'aria fresca alla serie, pur mantenendo le caratteristiche vincenti che ne hanno decretato il successo negli anni passati. Una volta scelta una delle sei razze tra Umani, Puklipo, Weddie, Orchi, Elfi e Nani e creato il nostro personaggio (il gioco ce ne farà creare ben tre!), verremo catapultati in un capitolo da giocare offline, che fungerà da tutorial e da introduzione alla trama principale. Il prologo richiederà qualche ora per essere completato e ci permetterà di raggiungere il decimo livello. Una volta terminata questa fase, avremo la possibilità di proseguire l'avventura online o giocare una storia diversa nel ruolo di nostro fratello (completamente offline). Nella modalità online, l'anima del personaggio controllato nel prologo verrà trasferita nel corpo del terzo avatar creato durante le fasi iniziali, che potrà prendere le sembianze di una tra le cinque razze disponibili (gli umani, almeno all'inizio, non lo saranno). A un certo punto della trama avremo però la possibilità di riprendere la nostra forma umana recandoci in una chiesa, trasformazione che, successivamente, potremo eseguire a nostro piacimento. La versione per Wii U porterà con sé alcune migliorie grafiche e di controllo, che faranno sicuramente piacere agli appassionati della serie. Oltre alla grafica in alta definizione, gli utenti della nuova console Nintendo potranno godersi i salvataggi cloud e la possibilità di giocare tramite GamePad, senza quindi la necessità di osservare la televisione.

Allo stesso modo, sono però presenti alcuni problemi prettamente legati alla piattaforma di appartenenza. In particolare il sistema di chat potrebbe creare qualche problema a tutti coloro che non avranno la possibilità di collegare una tastiera USB alla console, in quanto la chat vocale non è supportata e i messaggi predefiniti i sono pochi e fortemente limitanti. Il gioco richiede poi uno spazio di almeno 16GB per il salvataggio, fattore che rende necessario l'utilizzo di una penna USB esterna (in Giappone è stato creato un bundle poco più costoso del gioco liscio).

Inoltre, questo però riguarda ogni MMORPG, Dragon Quest X prevede una sottoscrizione mensile di circa 1000 yen (circa 10Đ). Per i poco avvezzi al pagamento di una cifra mensile, Square Enix ha pensato bene di creare il Kids Time, una finestra temporale (dalle 16 alle 18 nei giorni feriali, dalle 13 alle 15 nei weekend) nella quale poter giocare gratis. Tecnicamente, questo arco temporale è stato pensato per i bambini (e per non prosciugare le carte di credito dei genitori), ma nulla vieta ai videogiocatori un po' spilorci di approfittarne. Lo sbarco di Dragon Quest X in Italia è atteso, salvo ritardi, per la metà del 2013 su Wii e Wii U.

Marco Paretti

■ Left: Le varie razze presenti in Dragon Quest X sono solo uno dei punti di interesse del gioco rispetto ai predecessori.

Thief

CONCEPT ■ Square Enix recupera l'ennesima IP caduta in disgrazia e ne tira fuori un intrigante stealth dalle atmosfere steampunk.

Square Enix e il rinascimento dei vecchi brand

A volte ritornano. Un po' come nel cinema, spesso l'industria videoludica ha riesumato alcuni titoli del passato per riportare in auge un brand che ormai era dato per morto. Regina di questa particolare arte è Square Enix, che negli ultimi mesi è riuscita a far rinascere e portare ai massimi livelli storici serie d'alto profilo come Deus Ex (con Deus Ex: Human Revolution), True Crime (diventato Sleeping Dogs), Hitman (con Hitman Absolution) e, non ultima, Tomb Raider. Caso recente quello di Thief di Eidos Interactive, che dopo aver occupato i PC di molti utenti dal 1999 al 2004, e dopo aver dato vita ad un filone importante del genere stealth (vedi Splinter Cell), è finito ora sotto i radar di Square Enix. Dopo l'acquisizione da parte del gigante nipponico della software house britannica, Eidos Montréal, avvenuta nel 2009, i lavori su Thief IV, un reboot della serie, erano già avviati. L'annuncio ufficiale al grande pubblico è arrivato soltanto nel marzo 2013: niente Thief IV, ma semplicemente Thief, a rafforzare l'idea di un nuovo inizio per la serie. Il titolo, al pari dei precedenti capitoli, ci mette nei panni di Garrett, ladro silenzioso, in un universo steampunk vittoriano a tratti medievale. Garrett, che prende i tratti un po' da Altair e un po' dal Corvo, di ritorno a "The City", dopo qualche anno di assenza trova la città oppressa dal dominio del tiranno chiamato "The Baron". Nonostante i ricchi continuino a vivere nel lusso, la città è infestata da una piaga e Garrett, rubando all'alta società, tenterà di arricchirsi anch'egli rovesciando il potere dell'aristocrazia e del tiranno. Come nei precedenti episodi della serie, l'obiettivo primario del gioco sarà quello di portare a termine le varie missioni che si presenteranno agli occhi di Garrett, portandolo ad esplorare le varie aree della città. Essendo un videogame stealth, il più delle volte dovremo tenerci ben lontani dai combattimenti, stando attenti a non essere scoperti e limitandoci ad origliare delle informazioni utili o a derubare il malcapitato di turno. Il titolo prevede, come nei capitoli precedenti, un sistema di luci e ombre ben accurato che ci permetterà di nasconderci alla vista delle guardie celandoci nel buio. Per far fronte alle difficoltà delle missioni il nostro protagonista sarà dotato di un arco e un artiglio. Il primo, oltre a poter essere usato per eliminare le varie sentinelle, sarà utile per distrarre le guardie, spegnendo eventuali lampade o semplicemente attirando la loro attenzione su di un punto. L'artiglio invece potrà essere usato come rampino, permettendoci di appendersi anche sugli edifici più impervi. Dal primo trailer e dalle poche immagini diffuse non siamo ancora in grado di definire in maniera più accurata quello che sarà il gameplay del gioco. Ciò che abbiamo potuto chiaramente assaporare è l'atmosfera del gioco: la sensazione è che Square Enix voglia prodursi in casa il proprio Assassin's Creed, inserendolo in un mondo non troppo dissimile dalla Dunwall ammirata in Dishonored. Allo stesso modo, abbiamo potuto constatare l'ottimo impatto della resa grafica, nonostante alcuni dubbi rimangano: lo stesso game producer di Thief, Stephane Roy, ha infatti confermato le voci sul mancato utilizzo dell'Unreal Engine 4, a cui è stato preferito il modello precedente dello stesso motore. Tale decisione sarebbe stata presa "per una questione di tempi e di flessibilità". Tutto appare più chiaro se ricordiamo come lo sviluppo del gioco sia partito nel lontano 2009, quando l'Unreal Engine 4 non era altro che un miraggio. Stephane Roy ha aggiunto: "Un aspetto molto importante per noi è quello di modificare gli strumenti, e

"Il titolo, al pari dei precedenti capitoli, ci mette nei panni di Garrett, ladro silenzioso, in un universo steampunk vittoriano a tratti medievale"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4, PC, Xbox
Origine: Canada
Developer: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Genere: Azione
Uscita: TBA 2014
Giocatori: TBA

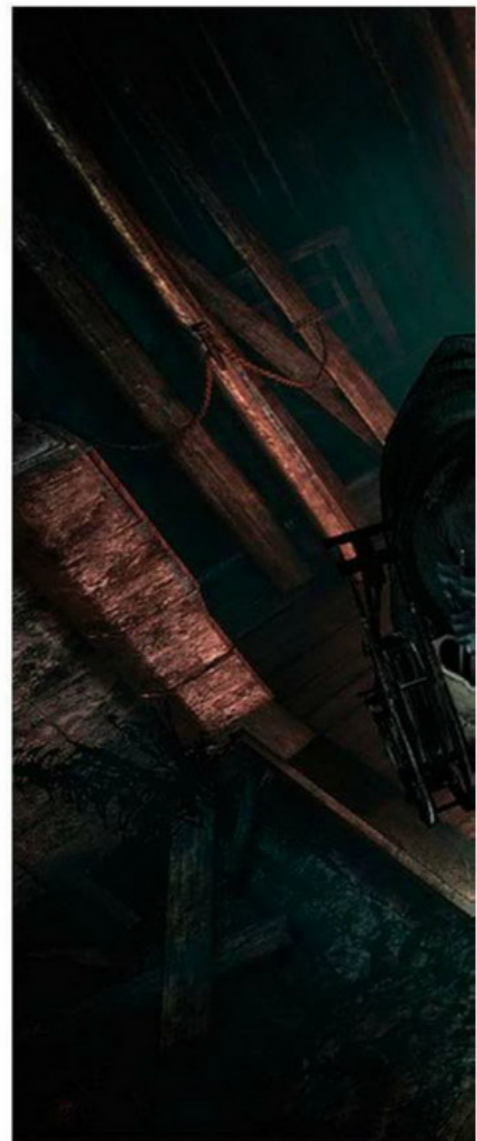
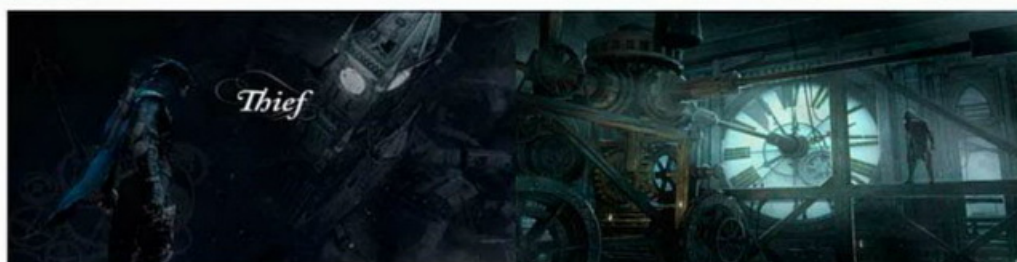
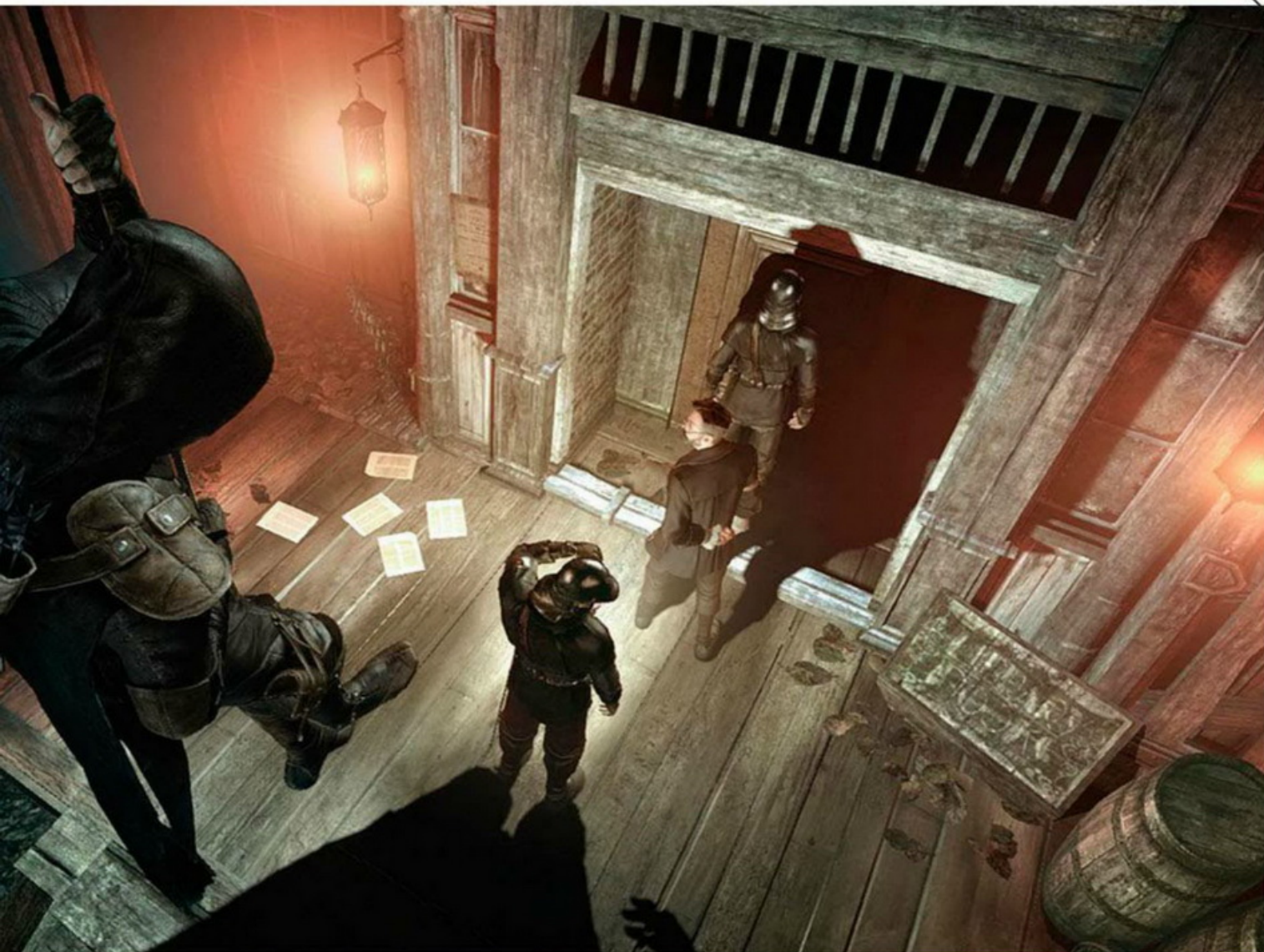
Storia Thief

Thief è una serie stealth con protagonista Garrett, un esperto e temibile ladro che muove i propri passi in un mondo a metà tra il fantasy e lo steampunk, tra atmosfere medievali e vittoriane. Il primo capitolo, The Dark Project (1998), fu sviluppato da Looking Glass Studios, così come l'episodio successivo. La serie passa successivamente a Ion Storm Austin e, infine, a Eidos Montréal.

Storia CD Projekt

Thief: The Dark Project **1998 (PC)**

Thief II: The Metal Age **2000 (PC)**

Thief: Deadly Shadows **2004 (PC, Xbox)**

SCUOLA DI LADRI

Il gameplay di Thief, a quanto pare, lascerà molta libertà di scelta al giocatore. Quando, nel 2014, metterete le mani sul gioco, potrete scegliere se agire nelle ombre o utilizzare la forza bruta, se fare affidamento sul vostro arsenale o fare dell'ambientazione la vostra arma segreta, o ancora chi o cosa rubare. I furti non saranno poi fini a se stessi, visto che potrete utilizzare i proventi della vostra attività per acquistare potenziamenti dalla natura ancora non ben specificata.

Up: Garrett presenta dei lineamenti molto simili a quelli di Altair di Assassin's Creed.

Up: Per molti versi, il mondo di gioco di Thief ci ha ricordato la Dunwall di Dishonored.

Down: L'arco sembra essere uno dei vostri più fedeli alleati.

su questo aspetto l'Unreal Engine è molto flessibile. Abbiamo lavorato duro per migliorare tutto. Abbiamo speso molto tempo sul rendering del motore e gli effetti di illuminazione". La paura è che questo Thief possa essere un gioco concepito e ottimizzato per piattaforme "old gen", e riadattato alla bene meglio ai nuovi sistemi di gioco. Chiaramente, speriamo di sbagliarci. Un'altra critica mossa ai primi capitoli di Thief era la scarsa profondità dell'IA nemica. Spesso infatti le guardie rimanevano impassibili ai cambiamenti dell'area non curandosi di eventuali porte aperte o della nostra evidente presenza. Con il nuovo Thief, questo difetto sembrerebbe essere appianato, portandoci a un realismo e a una difficoltà maggiore rispetto ai precedenti titoli. L'uscita del titolo è al momento fissata per un generico 2014. Confermatissimo il supporto alle piattaforme PC, PS4 e "un'altra console next-gen"... Non ci vuole certo la sfera di cristallo per capire che si tratti della prossima console Microsoft, dal nome ancora tutto da scoprire.

Luca Dellapiazza

Down: Il gameplay è un tripudio di azione e colori e restituisce su schermo un altissimo tasso di spettacolarità.

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: CyberConnect2
Publisher: Namco Bandai
Genere: Picchiaduro
Uscita: 2013
Giocatori: 1-2

Le Bizzarre Avventure di Jojo

Cominciata nientemeno che nel 1987, Le Bizzarre Avventure di JoJo è una serie manga scritta e disegnata da Hirohiko Araki. Attualmente alla sua ottava (e penultima) serie, il manga ha sempre goduto di un'immensa popolarità, soprattutto grazie all'abilità di Araki di modificare trama e personaggi a ogni nuova edizione. La storia è articolata intorno alle peripezie della famiglia Joestar, e ognuna delle serie si concentra su di uno dei membri della famiglia all'interno di diverse epoche storiche.

Storia CyberConnect2

Asura's Wrath
2012 (Multipiattaforma)

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
2012 (Multipiattaforma)

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
2013 (Multipiattaforma)

CONCEPT Basato sull'universo narrativo dell'omonimo fumetto, JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle è la nuova prova nel mondo del picchiaduro da parte di CyberConnect2. L'occasione è il festeggiamento dei 25 anni del fortunato manga di Araki.

Bizarre battles of the Joestar's Family

Annunciato nel corso del 2012 per celebrare il 25° anniversario dell'omonima serie a fumetti, JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle è la nuova prova nel campo dei titoli su licenza per CyberConnect 2 che, dopo il meritatissimo successo ottenuto con la serie di Naruto (e in particolare con quella "Ninja Storm") ritorna su console con un titolo in esclusiva per PS3. Abbandonando ogni "velleità tridimensionale", CyberConnect2 ci propone quindi un picchiaduro bidimensionale con grafica 3D nello stile di Street Fighter 4. Parimenti al gioco Capcom, All Star Battle conserva una profondità non da poco, grazie soprattutto all'apprezzato stile del manga di Araki. Molto poco si sa della trama di questo ambizioso progetto se non che, almeno sulla carta, radunerà un roster di personaggi immenso, preso di peso da tutte le otto serie di manga pubblicate negli anni da Hirohiko Araki. Caratterizzato da una grafica in cel shading di gran lustro (e mossa da un apposito engine: il JoJo Shading Requiem) il titolo CyberConnect2 si è presentato in gran forma ai nostri occhi, mostrandoci uno stile dinamico e colorato che qualsiasi fan della serie non faticherà a riconoscere nelle matite di Araki. All Star Battle è un tripudio di colori e charme digitale, grazie a una caratterizzazione assolutamente aderente al manga e a uno stile grafico ricercato, il cui corrispettivo è un comparto tecnico al passo con i tempi, capace di restituire a schermo le animazioni fluide che ci si aspetterebbe da una serie dinamica come quella di Jojo. Il tutto, poi, è impreziosito da un roster variegato e colorato in cui figurano non solo i beniamini della famiglia Joestar, ma anche i principali villains, nonché alcuni character minori. Questo è in effetti uno dei punti di forza tanto della serie cartacea quanto del videogame, che concentra gran parte dei suoi sforzi sul carisma e l'originalità dei suoi personaggi. Questi ultimi sono ben diversificati per ciò che concerne il parco mosse che comprende, oltre ai colpi tipici di ogni personaggio, anche quelli potenziati dei cosiddetti "Stand" (emanazioni del potere psichico di un personaggio e dalla forma umanoide). La presenza degli stand, unita allo stile "action" tipico della serie manga, rendono l'azione su schermo un tripudio di dinamismo, esplosioni e spettacolarità che contribuisce, e non di poco, a creare nel giocatore un senso di meraviglia, sia esso un fan della serie o un più sprovveduto neofita. CyberConnect2 ha insomma cesellato il suo lavoro ad arte, trasportando, apparentemente senza fatica, lo stile del fumetto ai poligoni del videogame. CybeConnect2 sembrerebbe quindi ancora una volta sulla buona strada per confezionare non solo un'opera di fan service ma soprattutto un prodotto valido, capace di restituire al brand di origine tutta la sua "storica" e meritatissima dignità.

Raffaele Giasi

Up: L'aderenza con lo stile artistico di Araki è assolutamente perfetta!

Up: Per ottenere un attacco come questo dovrete usare entrambe le braccia.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: Giappone
Developer: Grounding Inc.
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Shooter
Uscita: TBA
Giocatori: TBA

Profilo Grounding Inc.

Grounding Inc. ha sede a Tokyo. Sviluppa giochi per diverse console ma lavora principalmente per console Nintendo. Grounding Inc. si avvale di artisti, designer e programmatori giapponesi il cui scopo dichiarato è creare videogiochi che possano venire utilizzati dagli utenti di tutto il mondo, non solo per divertirsi e intrattenersi, ma anche per imparare cose nuove e porsi di fronte a sempre nuove sfide intellettuali.

Storia Grounding Inc.

Hot Keys
2011 (iOS)
Mind Ten
2009 (Wii)
Pop-up pursuit
2009 (Wii)

Crimson Dragon

CONCEPT Tutti abbiamo sognato almeno una volta di cavalcare un drago, ed ecco giunta l'occasione. Cosa si proverà a stare in sella su Kinect?

Con un gran colpo d'ala, ecco il successore di Panzer Dragoon

Si parla di questo gioco da molto tempo. Project Draco, nome provvisorio per Crimson Dragon, era stato annunciato già due anni fa e poi rimandato. Sembra proprio che il progetto, dopo l'ennesimo ritardo, sia però prossimo alla tanto attesa uscita: sebbene al seguito spirituale della serie Panzer Dragoon non sia ancora stata affiancata una precisa data di lancio sul mercato, ecco arrivare una demo che ci permetta finalmente di farci un'idea. Bene quindi, saltiamo in sella al nostro drago e teniamoci forte.

Il titolo si basa sull'impiego dell'Unreal Engine 3, motore che restituisce una grafica colorata ma, al momento, dal tiepido impatto visivo. Siamo sul mondo di Draco, in un universo in cui l'esistenza dei draghi è una realtà conclamata e in cui selezionati esseri umani sono in grado di addestrare e cavalcare le mitologiche creature. Tutto ciò che finora sappiamo sulla trama è che l'utente andrà a impersonare proprio uno di questi cavalieri. Elemento distintivo del gioco è nel controllo delle redini che, anziché essere gestito attraverso il controller, passerà per l'obiettivo di Kinect. E qui gli amanti del gioco da divano possono smettere di leggere. Sì, perché ogni movimento del drago dipenderà da come voi vi agiterete davanti allo schermo: per ordinare alla bestia di inclinarsi e prendere quota dovrete, da alzati, inarcarvi all'indietro, mentre se vi piegherete in avanti la vostra cavalcatura scenderà verso il suolo. Parimenti, le oscillazioni laterali del torso regoleranno la virata verso destra o sinistra. E cosa ci sarebbe di bello nel poter cavalcare un drago se non foste in grado di condurlo in epiche battaglie? Quando i vostri nemici compariranno sullo schermo potrete quindi stendere il braccio destro nella direzione di ciascuno, come ad indicarli, per puntare verso di loro e, successivamente, con un rapido tocco della mano destra dovrete poi ordinare al vostro drago di attaccare il bersaglio già acquisito. È possibile anche attaccare muovendo solo il braccio sinistro, effettuando attacchi che non richiedano di prendere la mira, risultando quindi più rapidi. Il problema, in questo caso, è la riduzione della vostra riserva di forza di volontà, indicata nell'apposita barra. Va da sé che gli attacchi a due mani causeranno danni ben maggiori sui vostri avversari alati. Detto così sembra facile, ma combinare attacchi e schivate potrebbe provocare più che un dolore muscolare. Per tenere meglio d'occhio il nemico, la telecamera cambierà inquadratura seguendo la posizione del mirino, aiutandovi così a identificare eventuali minacce in arrivo.

Up: In volo su un mare un po' scarno, almeno nella demo.

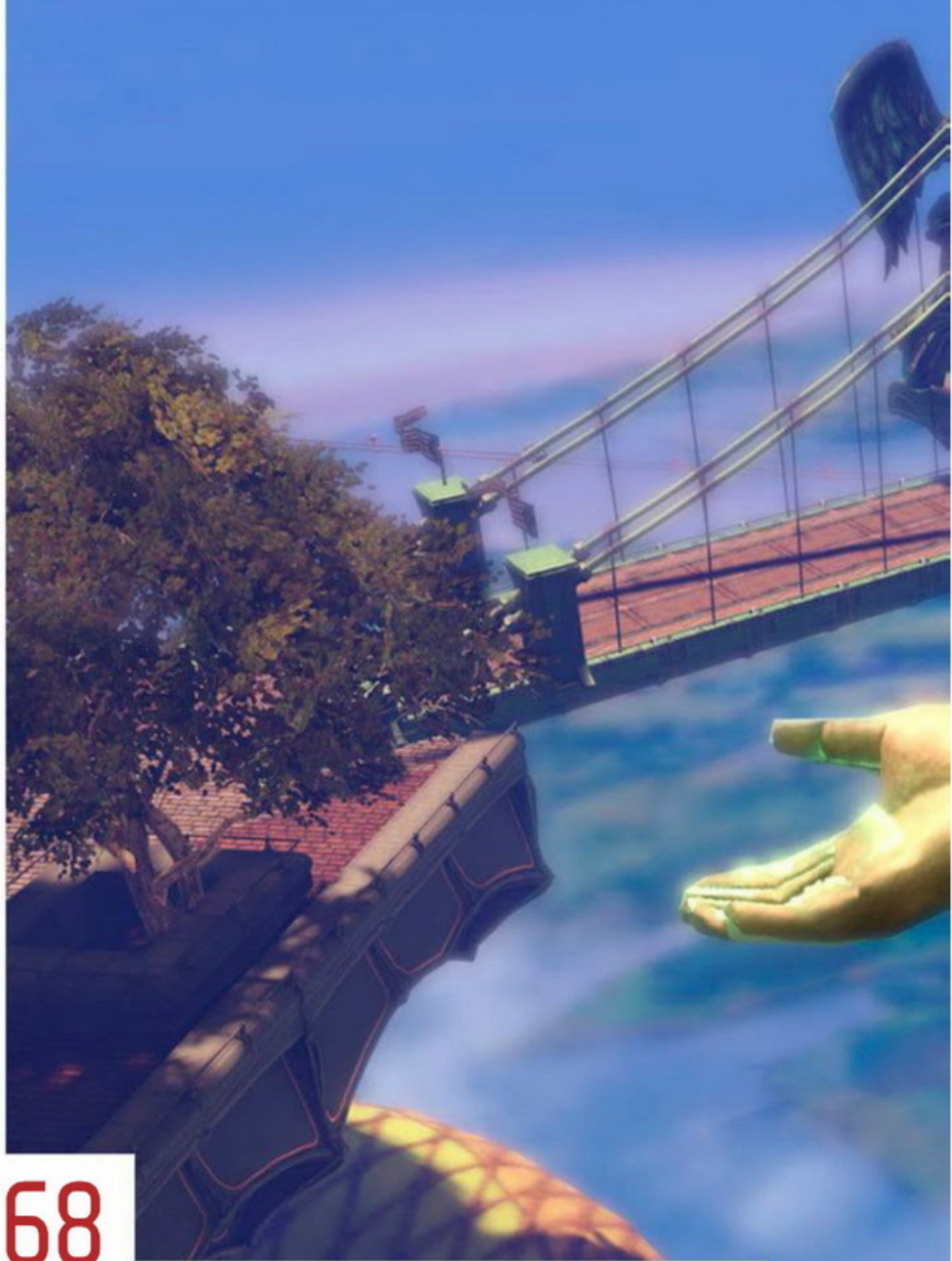
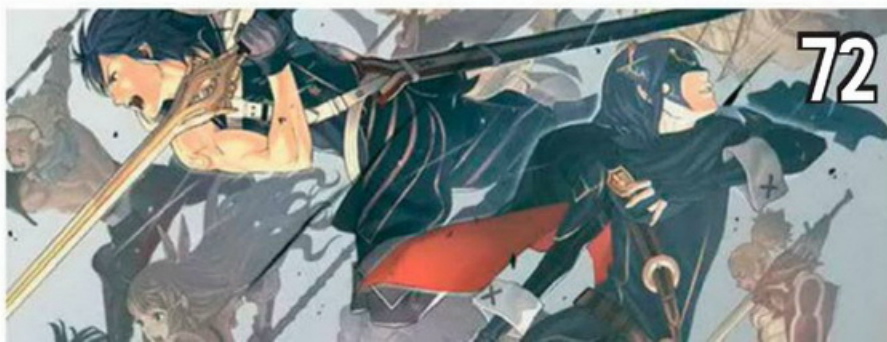
Il tempo ci dirà se il developer abbia operato una scelta saggia nello sviluppare questo titolo in esclusiva per Kinect, privando così gli amanti del pad della possibilità di godersi i frutti di tanto lavoro. Elementi passibili di migliorie, per quel che abbiamo visto, ce ne sono, a partire dalla qualità della grafica, non solo per quanto riguarda la definizione dei draghi (meno possenti e maestosi di quanto vorremmo), ma anche delle ambientazioni, in fase di demo un po' troppo scarne. Niente per cui mettersi le mani tra i capelli: non avendo una data ufficiale per il lancio, può darsi che Grounding si voglia prendere altro tempo per operare ulteriori modifiche.

Sonia Sufflico

Recensioni

DI INNOCENZA PERDUTA

BioShock Infinite non è uno sparatutto in prima persona. Sì, è vero, quello che vi trovate davanti ci assomiglia tanto. Ci sono le armi da raccogliere, i potenziamenti, tonnellate di proiettili e corpi che cadono a terra esanimi, senza sosta. Ma, una volta raggiunto il finale, che distruggerà ogni certezza che vi eravate costruiti fino a quel momento, vi renderete conto che il peso di ognuno di quei singoli cadaveri grava su di voi come un'ombra minacciosa. E vi renderete conto di quanto "FPS" sia un termine inadeguato, e come anche "giocare" suoni assolutamente fuori luogo. BioShock Infinite è uno di quei rarissimi casi in cui si può andare alla ricerca di un significato, senza paura di trovarsi poi spiazzati e traditi dalla mancanza di alcuna sostanza dietro i vostri castelli in aria. E, anche se è difficile, cercate di non farvi distrarre dalla bellezza di Columbia, dalle mille invenzioni fuori dal mondo create da Irrational Games, visioni uniche che hanno ormai sorpassato e surclassato persino le più ardite ambientazioni cinematografiche. Ken Levine, a differenza del primo BioShock, non si è limitato a inserire qualche striscione razzista per esporre didascalicamente la sua visione. Al contrario, è riuscito a creare un'opera che può e deve essere guardata nel suo complesso. Detta così, potrebbe suonare pretenzioso, ma la forza con cui vi colpirà il finale probabilmente vi farà cambiare idea. BioShock Infinite non si limita a visualizzare sullo schermo un messaggio moralista alla fine della partita, ma è nella sua interezza che esprime il suo messaggio allegorico. È un'opera scomoda, che condanna un'intera nazione, e ci pone sconcertanti interrogativi sull'effettiva libertà di scelta, concessa a noi e all'intera umanità. Con BioShock Infinite finisce, deve finire, l'era dello sparatutto, sterile e puerile. E aprirsi una nuova, eccitante era dove anche un videogioco può scuotere le coscienze e cambiare il modo in cui guardiamo alla realtà.

Guglielmo De Gregori

68
Bioshock Infinite

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
BIOSHOCK INFINITE	8	8		9		8	8		8	8	9
GEARS OF WAR: JUDGMENT	7	7	8	8	8	8	8		8	7	8
GOD OF WAR: ASCENSION		7	8	7	8	8		9	7	8	7
TOMB RAIDER	9	10	9	9	9	9	9			9	8
CRYSIS 3	8	8	7	7	8		8	5			9
STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM		9	8				7		8		
LUIGI'S MANSION 2	8	7	9		9	9				7	
SLY COOPER: LADRI NEL TEMPO	7				7			8		7	7
CASTELVANIA LOS: MIRROR OF FATE	7		8			8	8		8	8	
SNIPER: GHOST WARRIOR 2	6		6	7				4	6	6	6
SIMCITY		8	6		8				8	6	
NARUTO SHIPPUDEN: USN3			7			7			7	8	8
LEGO CITY: UNDERCOVER				8				8		7	8
DEFIANCE	7						8			7	
FIRE EMBLEM: AWAKENING	10						6	7	7	7	
STAR TREK: THE GAME	7		9			9			9	8	9
DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN			7	8	8		7		8		

Up: Siamo lontani dai momenti toccanti di Gears 3, ma la caratterizzazione dei comprimari è ottima, Paduk su tutti!

INENARRATE CRONACHE DI GUERRA

Gears of War: Judgment

Che la si ami o la si odi, la serie di Gears of War rappresenta certamente una delle principali fautrici della fortuna di Xbox 360. Un design fortemente caratterizzato ed una dinamica di gioco volta a un dinamismo martellante hanno fatto della serie Epic una perla di giocabilità, nonché un punto di riferimento per il settore dei third person shooter che, proprio in Gears, trovano il suo esempio più fulgido ed imitato. Ora, dopo tanto speculare e attendere, Epic, coadiuvata dal team di People Can Fly, ci ha finalmente rimesso in mano le chiavi dell'universo narrativo di Marcus e compagni confezionando un titolo che si incastra perfettamente con i precedenti episodi, cesellando persino con alcuni nuovi retroscena. Judgment, quindi, si presenta innanzitutto come un prodotto di fan service e poi come un ottimo TPS i cui nuovi vezzi tentano di riconfigurare il brand in base alle esigenze e i gusti di una nuova generazione di videogiocatori. Per ciò che concerne la trama, Judgment gode di un dualismo non da poco che lo colloca prima e durante gli eventi dei precedenti capitoli grazie a ben due campagne, la lunga campagna principale e la tanto chiacchierata Aftermath. La prima è ambientata ben quattordici anni prima del capitolo iniziale e ripercorre i primi, drammatici, momenti dell'E-Day dal punto di vista di Damon Baird e della sua Squadra Kilo e di come questa sia finita sotto corte marziale. Tramite una serie di flashback, quindi, si avvierà il gioco vero e proprio che, mettendoci di volta in volta nei panni di un personaggio diverso, ci permetterà di ripercorrere quelle drammatiche ore. Ogni missione/testimonianza, conterrà poi tutta una serie di dimenticanze o inesattezze che il giocatore potrà decidere liberamente se svelare o meno, portando a cospicue revisioni nei dettagli della trama. Questo escamotage è stata architettato grazie alle cosiddette Declassified Missions, evidenziate nel gioco grazie a tutta una serie di murales interattivi richiamanti il logo di Gears. Scegliere se attivare o meno una missione "declassificata" attiverà una serie di modificatori che renderanno il completamento della

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

RITMO: Una caratteristica non da poco dei precedenti capitoli era il ritmo narrativo, e come questo si incastonava perfettamente con il gameplay. Parte di questo ritmo è stato perso in favore del sistema di punti ed il gioco, seppur divertentissimo, pare più che mai vincolato ad una certa banalità.

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360
ORIGINE: USA/POLONIA
PUBLISHER: MICROSOFT
DEVELOPER: EPIC GAMES/ PEOPLE CAN FLY
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

QUESTIONI DI "CLASSE"

Per la prima volta, Epic confeziona l'esperienza online di Gears basandosi su di un sistema di classi, selezionabili in una rosa di quattro: il soldato, il medico, l'ingegnere e lo scout. Ogni classe ha le sue caratteristiche peculiari che le permettono di configurarsi all'interno del team molto chiaramente. Il soldato, per esempio, è l'unica classe capace di rifornirvi di munizioni. Il medico potrà invece lanciare una speciale "granata curativa" per rivitalizzare i personaggi morenti. L'ingegnere sarà capace di piazzare apposite sentinelle e fortificazioni, mentre lo scout sarà la scelta di chi è amante del tiro sopraelevato o sulla lunga distanza.

> "PER CIÒ CHE CONCERNE LA TRAMA, JUDGMENT GODE DI UN DUALISMO NON DA POCO CHE LO COLLOCA PRIMA E DURANTE GLI EVENTI DEI PRECEDENTI CAPITOLI"

Up: Seppur la rastrelliera sia immensa, molte armi sono derivate da Gears 3, sebbene non mancano alcune nuove bocche di fuoco.

Up: Per quanto ci si provi, mancano momenti di vera e propria epicità.

missione in corso molto più ostico, senza contare che ci permetteranno di scoprire alcuni retroscena della campagna. La varietà c'è ed è gradevole anche se si percepisce più che in passato la netta divisione che c'è tra una missione e l'altra. Ogni fetta della quest principale godrà infatti di un sistema di "stelle" che da un minimo di zero, a un massimo di tre, valuterà le nostre prestazioni di gioco sbloccando, al contempo, anche diversi collezionabili per le varie modalità online. Paradossale che un sistema simile, il cui obiettivo dovrebbe essere quello di aumentare il dinamismo del gioco, smorzi decisamente quel senso di azione continua e spettacolare presente soprattutto nel capitolo precedente. Sebbene l'idea dovrebbe essere quella di generare una sorta di "frenesia" nel giocatore, ora più che mai alla costante ricerca di qualcosa da uccidere, quel che se ne ottiene è una frazionatura della trama e degli eventi, giocoforza la necessità di interrompere bruscamente una sezione di gioco per mostrarci il nostro punteggio. Per quanto la trama possa essere interessante e congeniale ai fan (complici i due personaggi inediti veramente ben caratterizzati), pare comunque sparito quel senso di spettacolarità e meraviglia che caratterizzava il brand, che adesso punta piuttosto su di un plot piatto e povero di cutscene. È vero che in tal senso è stato valorizzato il gameplay che, grazie alle declassified, ai punti e soprattutto alla scelta di munire i giocatori di sole due armi (in virtù di quattro), risulta anche più ostico che in passato; tuttavia siamo sin troppo lontani dalla spettacolarità e dal coinvolgimento del terzo capitolo. Conseguite, poi, ben 40 stelle all'interno della missione principale, avremo accesso a Aftermath, una campagna della durata di circa due ore che ripercorrerà le ultime ore di Gears 3 raccontandoci delle peripezie di Cole e Baird mentre gli altri COG erano impegnati con la regina delle locuste. In queste fasi, pad alla mano, il feeling è quello classico della serie, senza divagazione alcuna. Il gioco è privo di punteggi, missioni secondarie e quant'altro visto solo qualche ora prima risultando, a conti fatti, uno spunto interessante ma anacronistico. Esclusi i punti forti goduti nella versione "classica" di Judgement, Aftermath si presenta come un qualcosa di poco dissimile da un DLC che, nonostante il protagonista ed i personaggi di contorno, avrebbe forse avuto più senso se accorpato a Gears 3. Il risultato non è fallimentare ma a tratti deludente, soprattutto per chi sperava in un pacchetto più corposo e, trama a parte, meglio integrato con questo capitolo della serie. Per ciò che concerne il comparto online, il team ha lavorato sodo per rinnovare il tutto radicalmente riconfigurando completamente l'esperienza di gioco. Se si esclude infatti il Deatmatch a squadre, l'intero comparto è stato rivisto aggiungendo nuove interazioni ludiche o semplicemente ricalibrando quelle che sono le scelte maturate in anni di sviluppo. La modalità principale, comunque, è certamente la OverRun che introduce una novità sostanziale all'interno delle meccaniche di gioco, ossia le classi. Il team ha inoltre eliminato la celeberrima modalità Orda, sostituendola con una più moderna "Sopravvivenza", una modalità in fin dei conti non troppo dissimile dalla precedente e comunque divertente e ben congegnata. Complice di questo successo, poi, sono le mappe: diversificate e progettate in modo veramente lodevole. Qual è il verdetto finale dunque? Judgment è certamente un ottimo gioco, nonché un piatto perfetto per tutti gli amanti della serie eppure, dopo anni di titoli vissuti in un crescendo di adrenalina, il ritorno ad una trama piatta e vincolata, il cui fronzolo è un sistema a punteggi di tipo arcade, ci è sembrato un qualcosa tutto sommato lontano dalle aspettative e dalle promesse di rivoluzione e rinnovamento fatte da Epic. Il gioco si lascia giocare piacevolmente e si tratta certamente di un must buy, tanto nel settore videoludico che nel suo genere di appartenenza. La presenza, poi, di un comparto multiplayer raffinato e divertente segna sicuramente un punto a favore dell'acquisto. Nondimeno non ci sarebbe dispiaciuto che almeno si fosse mantenuto lo splendido ritmo di eventi, narrazione e bossfight che ha fatto la fortuna e la fama della serie, senza contare che la presenza di Aftermath ci è quasi sembrata come una sorta di "assicurazione" nel caso in cui il nuovo stile di gioco scontenti in qualche modo i fan. Una scelta poco coraggiosa che forse si sarebbe dovuta ponderare meglio.

Raffaele Giasi

FAQs

QUAL È LA DURATA DELLA CAMPAGNA PRINCIPALE?
La durata della campagna principale è molto variabile e dipenderà dall'attivazione delle Declassified che, già a livello di difficoltà normale, offrono un discreto grado di sfida, parliamo comunque di circa 10 ore di gioco.

ATTIVARE LE DECLASSIFIED CAMBIERÀ LO SVOLGIMENTO DELLA TRAMA?
Assolutamente no. Le Declassified offrono solo alcuni lievi approfondimenti e non cambiano di una virgola lo scorrere (e la conclusione) del plot.

SI TRATTA DI UN PREQUEL O DI UN SEQUEL?
Judgment è sostanzialmente un prequel all'intera saga, e si svolge circa 14 anni prima del capitolo originale. È tuttavia possibile sbloccare una seconda campagna (Aftermath) che racconta gli eventi contemporanei al finale di Gears 3.

I PECCATI DI GIOVENTÙ DEL SIGNOR KRATOS

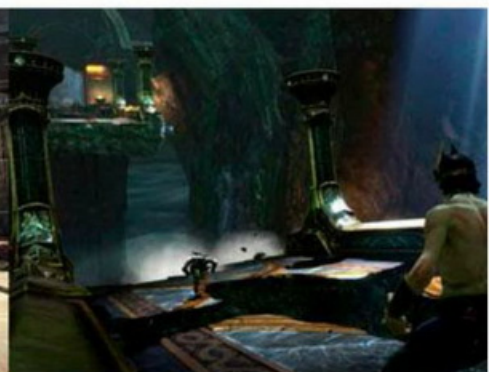
God of War: Ascension

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DEVELOPER: SCE SANTA MONICA STUDIO
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Sono già sei, i capitoli di God of War. Sembra ieri quando, su PS2, il sanguinario sterminatore deicida spartano fece il suo debutto, sorprendendo un po' tutti, nell'industria. Era il classico successo a sorpresa: il modello hack'n'slash tradizionale con un po' di platforming (ma davvero limitato), qualche enigma (ma senza esagerare) e una ben calibrata dose di spettacolari quick time events. Ah già, aggiungendo una qualità grafica decisamente sopra la media oltre a ettolitri di sangue. Dopo due episodi su PlayStation 2 e due episodi su PSP (poi riproposti in HD per la generazione corrente), arrivò come uno tsunami il granitico God of War 3. Una resa dei conti epocale: Kratos scala l'Olimpo per farla finita, e non si fermerà prima di aver ottenuto la testa di Zeus in persona. Il crepuscolo degli dei in stile Santa Monica Studios. E poi silenzio, direbbe qualcuno, citando una leggendaria sigla di un cartone animato altrettanto violento e feroce.

Ora è il momento del secondo turno su PS3, e questa volta il developer ci propone un prequel (non il primo, peraltro), volto a svelare come l'arrabbiatissimo spartano sia asceso ai livelli di furia e potenza che tutti noi conosciamo e amiamo. God of War: Ascension si presenta tonico e vibrante come sempre, forte di una grafica sempre in linea con lo stato dell'arte della console ammiraglia di casa Sony. Come dire: in attesa della PS4, avete Kratos, quindi state zitti e guai a lamentarvi. In effetti il titolo gode dei suoi soliti punti di forza, tutti importanti e non trascurabili. Tanta carne al fuoco (come gioco d'azione, il titolo è bello corposo), comparto audiovisivo massiccio (ma di brutto), sistema di combattimento immediato e soddisfacente, spettacolarità ai massimi livelli, boss semplicemente immensi. Non solo. Ascension propone anche due novità di rilievo: il multiplayer, che aggiunge sostanza ma resta a mio avviso in posizione subordinata rispetto alla campagna base, e un sistema di combattimento in parte modificato che, restando fedele alla tradizione, si rinnova attribuendo alla modalità "furiosa" di Kratos tutta una serie di mosse e combo non sempre accessibili. Funziona, certo, ma non è un cambiamento così determinante.

Restano invariate alcune altre cifre stilistiche dell'ammazzatutto ellenico: il sistema di power up basato su tre tipi di energia e sulla raccolta di specifici oggetti e la presenza di scene ultraviolente e nudi femminili, in genere poco comuni nei videogiochi ma immancabili

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

POLITEISMO: Pur trattandosi di un ottimo titolo, GoW: Ascension soffre una certa ridondanza delle meccaniche che, alla quinta iterazione, cominciano a odorare di vecchio. Un cambio del setting e del pantheon, magari, avrebbe potuto giovare.

Up Come da tradizione sarete chiamati a risolvere semplici enigmi. Alcuni ci hanno stupito per originalità, ma in media non aspettatevi nulla di trascendentale

Right Alcune scene lasciano a bocca aperta per spettacolarità e maestosità. Altre, invece, sanno di già visto

"GOD OF WAR: ASCENSION SI PRESENTA TONICO E VIBRANTE COME SEMPRE, FORTE DI UNA GRAFICA SEMPRE IN LINEA CON LO STATO DELL'ARTE DELLA CONSOLE AMMIRAGLIA DI CASA SONY"

Left: Il bestiario di Ascension non deluderà i fan della serie.

Down: Le scene adulte sono un marchio di fabbrica di God of War, e Ascension non fa eccezione.

FAQS

MEGLIO O PEGGIO DEI PRECEDENTI CAPITOLI?
Saremmo sugli stessi livelli se non fosse che, dopo otto anni, la serie ha perso un po' del suo smalto. Sia chiaro, i fan possono comunque dormire sogni tranquilli.

E IL MULTIPLAYER?
Trovate un box apposito in queste pagine. In ogni caso, il multiplayer c'è, funziona, è ricco e addirittura originale. I seguaci di Kratos non compreranno Ascension per il multiplayer, ma vale la pena buttarci un'occhiata (se avete letto la recensione di Tomb Raider, il discorso è pressoché identico).

QUALCHE ALTRA NOVITÀ?
Ascension è il primo God of War a sfruttare il 3D stereoscopico. I tanti e repentini cambi di inquadratura trovano così giustificazione. Se ne avete la possibilità, provatelo pure. In caso contrario, non c'è bisogno di strapparsi i capelli

MULTIPLAYER OLIMPIONICO

È vero che abbiamo parlato di un titolo avaro di innovazioni, ma è altrettanto vero che abbiamo sorvolato su quella che è la novità principale, vale a dire il gioco in multiplayer. Grazie a una serie di modalità create ad hoc, i giocatori potranno creare il proprio guerriero, svilupparne le capacità e consacrarne la vita virtuale a una delle divinità dell'Olimpo tra le quattro disponibili. Essere devoti a un dio piuttosto che un altro garantirà determinati bonus e poteri. L'hack'n'slash non è il genere che meglio si presta al multigiocatore, ma forse proprio per questo il tentativo compiuto con Ascension va apprezzato e provato, se non altro per curiosità.

quando il buon (si fa per dire) Kratos è nei paraggi. Purtroppo, però, non tutto è rose e fiori, in quest'ultimo God of War. Sarà che sei capitoli cominciano a essere tanti, sarà che ci siamo assuefatti, fatto sta che Ascension, per la prima volta nella serie della saga, comincia a sembrare un po' ripetitivo e a tratti quasi noioso, nonostante le novità introdotte. La trama non prende visceralmente come le precedenti, né sembra così ben legata alla autentica mitologia greca. Normale, del resto, dopo che si è attinto a quel filone per sei giochi differenti! In parallelo, anche l'art direction del gioco sembra leggermente meno ispirata, sebbene il livello tecnico, è bene ribadirlo, sia non meno che stellare. Il problema principale di God of War: Ascension, però, è un altro. Il caos nel combattimento. Il gioco, infatti, fa un uso a mio avviso smodato di zoom e allontanamento della telecamera, con la conseguenza che molto spesso vi troverete a combattere contro orde di nemici muovendo un alter ego minuscolo, che si confonde letteralmente tra gli avversari. Capire chi siete è spesso un'impresa ardua, e questo annoia e stanca gli occhi. È vero che l'espediente è usato per mostrare scontri campali e battaglie con creature gigantesche, ma il gameplay vuole la sua doverosa centralità, c'è poco da fare. Unite a questo il fatto che molti ambienti ed enigmi cominciano a sembrare davvero lessi (le solite ruote da far girare, i soliti passaggi...) e capirete che la magia di un tempo sembri in parte offuscata.

Sia chiaro: il gioco c'è e non deluderà i fan, ma il segnale è evidente. Per la PlayStation 4, Kratos ha bisogno di cambiare il guardaroba radicalmente. Il nostro consiglio? Emigrare verso un'altra mitologia, con ambientazioni differenti e tanti nuovi dei da fare a pezzi. Per fortuna di Kratos, le religioni non mancano. A lui la scelta...

Marco Accordi Rickards

ASCESA E DISCESA DALL'OLIMPO

Right: Le animazioni lasciano a bocca aperta. Lara adatta i propri movimenti all'ambiente, risultando sempre credibile. Difficilmente vedrete l'eroina muoversi nello stesso modo per due volte di seguito.

NATA DALLE CENERI DI UN'ICONA

Tomb Raider

Un attimo e Tomb Raider cambia. Per sempre. Pochi minuti di full motion video, dove Square Enix si conferma regina incontrastata della grafica pre-rendered, qualche minuto di gameplay intensivo prima che irrompa sullo schermo il logo di una saga culto del videogioco a cavallo del "nuovo" millennio... E Lara diventa viva, reale, umana. Imperdibile. Già, perché un tassello fondamentale dell'intrattenimento elettronico in tre dimensioni (a pari merito con il monumentale Super Mario 64 di Nintendo) si reinventa coraggiosamente, diciassette anni dopo il suo clamoroso debutto. Una naturale e inevitabile evoluzione, a detta di molti. Peccato che il coraggio di andare contro a stilemi e caratteristiche consolidate e rodate nel giro di oltre un decennio, non sia qualità di molti. Anzi, neanche della maggior parte dei franchise maggiormente riconosciuti e affermati del settore videogiochi. Per fortuna, lo stupore non s'interrompe alle nuove fattezze della giovanissima Lara Croft o all'incandescente splendore poligonale inscenato da un Crystal Engine adeguatamente modificato. La meraviglia che il reboot di Tomb Raider fa salire sul palcoscenico, infatti, è tutta "questione di emozioni". Già, proprio quelle. A pensarci bene, nel lontano 1996 l'affermarsi del videogioco in qualità di "arte interattiva" creò risonanze determinanti per lo sviluppo del medium fino ai giorni nostri. E Lara si ritrovò con i piedi impiantati proprio sul punto zero dell'epicentro di questo terremoto mediatico, spalleggiata dall'idraulico italiano più famoso della storia. "Una nuova icona è nata", esclamarono i giornalisti di tutto il mondo. Un'icona che però oggi si tramuta in sopravvissuta, ribelle, incauta e inesperta donna, con un emisfero femminile che prende forma insieme a un ammasso di poligoni, texture, shader ed effetti particellari e di luce di ogni genere... ed è quella la reale magia firmata Crystal Dynamics.

Appena naufragati su di un'isola deserta buia e tempestosa, infatti, le emozioni che viaggiano senza fili dal monitor al pad fino a raggiungere i nostri sensi, ora accerchiati da una miriade di stimoli accurati, studiati e sempre motivati, vibrano e colpiscono in volta, risvegliandoci dal torpore che accomuna gran parte (ahimè) delle attuali produzioni mainstream. A volte rozzo e non sempre tecnicamente ineccepibile, il gameplay di Tomb Raider appare però plasmarsi alla perfezione sul vero asso nella manica di questa rinascita made in Square Enix: il fattore emotivo. "Stupisce riuscirci a stupire ancora", infatti, dopo anni di asset meticolosamente studiati, archiviati e tempestivamente riscaldati al microonde per il prossimo titolo di gran richiamo, condivisi con l'immaginario collettivo del videogame moderno. Persino le vibrazioni del dispositivo di controllo diventano parte integrante dell'effetto sorpresa di ogni singola sequenza action del gioco, dove sussulteremo per la sorpresa, a volte urlando e imprecando davanti ai nostri schermi. Come un tempo insomma, quando rappresentavano davvero una novità e un valore aggiunto su cui convogliare idee interessanti. E mentre Lara, scivola, cade, si sbuccia un ginocchio o si rompe una clavicola, tra alcune delle death sequence più cruente mai viste per questa saga, soffriremo con lei, sentiremo la sua disperazione, percepiremo i suoi sforzi mentre scaliamo un dirupo tra fuoco, fiamme e venti impetuosi. Ci commuoveremo davanti alle sue lacrime imprimendo la nostra frustrazione sugli stick analogici, intenti a scappare a gattoni dalle grinfie di uno spietato gruppo di

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: SQUARE ENIX
PUBLISHER: CRYSTAL DYNAMICS
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

PEGGIO DI: LARA CROFT IN CARNE E OSSA

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ESPLORAZIONE: NONOSTANTE SEGUIRE LA NARRAZIONE SIA FONDAMENTALE, TOMB RAIDER PUÒ ESSERE CONSIDERATO UN OPEN WORLD A TUTTI GLI EFFETTI. LUNGO LA CAMPAGNA PRINCIPALE VI CAPITERÀ DI IMBATTERVI IN GROTTE E ANFRATTI VARI, LA CUI SCOPERTA (NON NECESSARIA AI FINI DELLA STORIA) PERMETTERÀ DI ACCEDERE A MISSIONI SECONDARIE.

FAQs

QUANTO DURA?
Il giusto. Per completare la campagna principale impiegherete una decina di ore, ma potete aggiungere qualche ora al totale se avete in mente di esplorare l'isola in lungo e in largo.

FACILE O DIFFICILE?
Anche in questo caso, il gioco è calibrato nella maniera più adeguata. L'"istinto di sopravvivenza" faciliterà il tutto, mettendo in evidenza gli elementi sensibili del gioco. Una scelta un po' forzata ma funzionale.

LE POLEMICHE DELLA PRIMA ORA ERANO GIUSTIFICATE?
Assolutamente no. Il gioco è maturo, anche più del previsto (alcune scene vi faranno accapponare la pelle), ma niente che un Videogioco non sia in grado di gestire in maniera intelligente e artisticamente appropriata.

I PREDATORI DELLA TOMBA PERDUTA

Una delle novità di questo Tomb Raider risiede nelle quattro modalità pensate per il multiplayer. Perlopiù basate sullo scontro tra squadre, le quattro modalità non si discostano dal classico pattern del multi giocatore presente nella maggior parte dei giochi di oggi, fatto di punti esperienza, livelli, armi da sbloccare e perk da riempire. Si tratta in ogni caso di una simpatica aggiunta al pacchetto, ma scommettiamo che nessuno comprerà Tomb Raider per giocare in multiplayer. Lara Croft è una tipa solitaria, dopotutto.

Left: Per essere, di fatto, un open world, il livello di dettaglio è impressionante!

Down: Tomb Raider incontra il multiplayer. Non ne sentivamo realmente bisogno, ma fa comunque piacere...

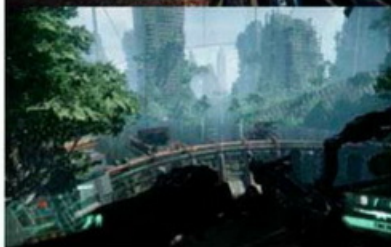
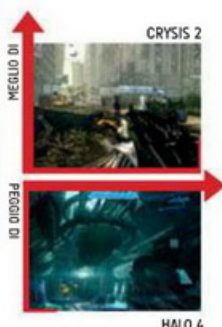
"UN ATTIMO E TOMB RAIDER CAMBIA. PER SEMPRE. LARA DIVENTA VIVA, REALE, UMANA"

selvaggi sullo sfondo di un opprimente scenario da Apocalypse Now. Ogni suo singhiozzo, respiro affannoso oppure urla di dolore evidenzierà le immagini su schermo, rendendola l'alter ego femminile più credibile degli ultimi tempi, con un'esperienza di gioco che come un wormhole di Donnie Darko nasce da una costola d'Indiana Jones, passa per il torace di una prosperosa Lara Croft, attraversa la maglietta sgualcita di Nathan Drake e ritorna infine all'archeologa più amata dai videogiocatori, avvinghiandosi attorno alle corde del suo arco e portando con sé tutto il sapere dell'evoluzione dell'action adventure in tre dimensioni che ha caratterizzato l'ultimo decennio. Mentre risaliamo però le profondità della terra afferrando radici e affondando i piedi nel fango, cadiamo rovinosamente tra i detriti di un aereo precipitato o ci lanciamo in parapendio su enormi vallate, scoveremo ben più di un adattamento d'idee e trovate già standardizzate per il genere in questione: Tomb Raider rappresenta un punto di svolta (o di rottura, se preferite) con la saga di Crystal Dynamics proprio come lo fu Resident Evil 4 per l'opera di Shinj Mikami. Ambientazioni vaste e "free-roaming" quanto basta, potenziamenti mai fini a se stessi, sezioni da survival game, quick time, momenti da sparatutto con telecamera a spalla, sfide, segreti e bonus, enigmi ed equazioni fisiche al limite del fotorealismo (giocherellare con il fuoco per credere). E appena l'elemento fantasy entrerà in scena (come in ogni buon TR che si rispetti), la mano di Cory Barlog (Mr. God of War) donerà ancora più carattere all'intera opera, rendendola quindi mai riempitiva, ripetitiva o banale esercizio di stile. Anche qui, come l'elemento sorpresa, la capacità di non annoiare mai il giocatore rappresenta una qualità rara e d'incalcolabile valore, soprattutto per un titolo di fine generazione come quello di Hughes e compagni. E mentre ci addentriamo negli strati della nuova avventura di Lara, che rivela man mano la sua natura come una matrioska, nella testa rimbombano ancora le parole dell'indimenticabile dichiarazione provocatoria di Gard sulla genesi di Lara del 1996, quando rivelò al mondo che dovendo guardare un sedere per oltre quindici ore di gioco avevano preferito che si trattasse di quello di un'avvenente ragazza. Ma se il videogioco ci ha messo sedici anni per abbandonare il maschilismo di taglia nerd e consegnarci un'avventura di Lara capace di colpire nel profondo, farci riflettere e rendere palpabile ogni emozione, ha reso anche la signorina Croft ancor più provocante e attraente di prima, che abbandona il "manichino" che l'ha portata alla notorietà per toccare le corde del nostro animo. Tanto che qualcuno potrebbe quasi abbandonare il pad per allungare una carezza verso uno schermo intermittente, avvolto dall'intima oscurità della sua "cameretta da gioco".

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 9,5/10

IL TOMB RAIDER CHE AVREMMO SEMPRE VOLUTO GIOCARE

Down: L'intelligenza artificiale nemica (più per quanto riguarda i Ceph che i CELL) è stata riscritta. Stavolta ci sarà da sudare...

LE 7 MERAVIGLIE... DELLA NANOTECNOLOGIA

Crysis 3

Che la missione della famiglia Yerli fosse quella di creare la pietra di paragone per ogni FPS sviluppato su console e PC non è più un segreto per nessuno. Che però Crysis 3 riesca effettivamente nel gettare ombra su qualsiasi altro esponente del genere è una sorpresa che, per quanto ottimisti sull'ultimo lavoro di Crytek, difficilmente credevamo di poter definire tale. Riuscendo a spingere l'hardware delle macchine al massimo conosciuto sinora (almeno per quanto riguarda le due console targate Sony e Microsoft, che sapete bene avere un ciclo vitale diverso rispetto a quello dei PC), Crysis 3 si rivela un titolo estremamente valido, che fa della sua forza non solo la tanto decantata potenza grafica o il gameplay stratificato e innovativo già presentato nei capitoli precedenti, quanto una struttura narrativa solida e un comparto multiplayer abbastanza soddisfacente.

Ed è proprio dal capitolo precedente che si riparte, da quell'acclamato Crysis 2 che ci ha dato modo di conoscere Prophet e scoprire le incredibili capacità della (nano)tecnologica armatura che indossa. È il 2042, sono passati poco più di venti anni dal secondo capitolo della trilogia firmata Crytek e centro della narrazione è ancora una volta la splendida città di New York. A differenza di quanto avremmo creduto dopo la conclusione del secondo capitolo però, la Grande Mela sembra aver subito il passare del tempo, è suddivisa in 7 zone definite le "meraviglie", trasformandosi in una sorta di isola verde dove piante e alberi hanno risucchiato quasi completamente lo skyline urbano. I CELL hanno ormai preso possesso delle maggiori metropoli del globo, estraniandole dal resto tramite delle gigantesche cupole protettive e lasciando all'esterno lussureggianti ambientazioni dove la forza della natura ha preso il sopravvento. L'impatto, ve lo anticipiamo, è a dir stupefacente, grazie a fisica, fluidità, illuminazione e dettagli curati nei minimi dettagli; vi sentirete davvero persi nella giunga

Up: Il comparto grafico di Crysis 3 è davvero incredibile come preannunciato... vedere per credere!

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: GERMANIA
PUBLISHER: EA
DEVELOPER: CRYTEK
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

IDENTIKIT

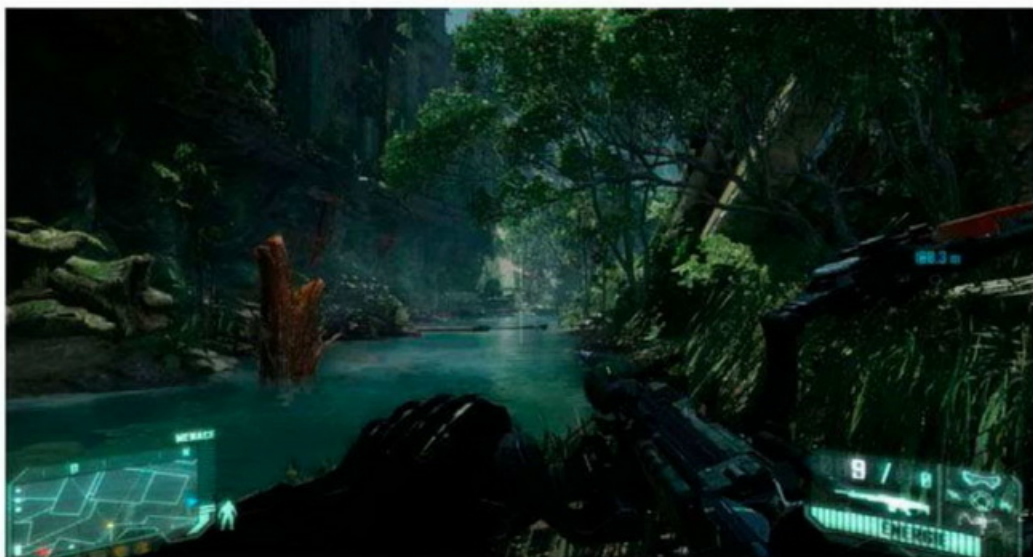
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

CONQUISTA: l'idea di poter decidere quale strada prendere e piegare l'ambiente a proprio vantaggio è una sensazione davvero unica. Crysis 3 incentra l'azione sul giocatore, permettendogli di affrontare una situazione in molti modi diversi. La caccia è aperta!

DIFETTI ZERO?

Data la recensione più che entusiasta, crediamo sia doveroso dare una motivazione al fatto che Crysis 3 non abbia preso il massimo dei voti. Ebbene, nonostante sia l'FPS più avanzato in circolazione, l'ultimo capolavoro di Crytek non è esente dai difetti. Certo però che, trattandosi per lo più di texture (raramente) ruvide, di una I.A. non sempre appagante e di una longevità in totale discutibile, siamo sicuri saprete passarci sopra anche voi, godendo a pieno dei picchi di appagamento offerti dal gioco.

"CRYSIS 3 RIESCE A GETTARE NELL'OMBRA QUALSIASI ALTRO ESPONENTE DEL GENERE FPS"

"newyorkese" partorita dalla fantasia e dall'estro creativo dei designer Crytek. Ma la cornice grafica servirebbe a "poco" se Crysis 3 non mettesse in campo (finalmente, aggiungiamo noi) una componente narrativa degna di tale nome, intessuta filo per filo su quello che è lo stato di infezione Ceph di Prophet (se avete giocato il secondo capitolo, saprete di che stiamo parlando) e, ancora una volta, la salvezza del genere umano. Piccola nota per la spalla (più o meno comica) che vi affiancherà nella missione: il partner dal nome Psycho, un soldato a capo della milizia ribelle cresciuta nell'ombra in seguito ai disastrosi insuccessi ottenuti dai CELL nel tentativo di "asportare" le nanotute dai soldati operanti sotto il comando di Prophet. Trama e ambientazione non avrebbero però la stessa veemenza e appeal senza lo sfaccettato gameplay già inaugurato nei capitoli precedenti. Un po' come in Crysis 2, anche in questo terzo capitolo l'approccio all'azione sarà doppio, visto che potrete decidere sempre se affrontare il nemico a viso aperto o studiare il terreno di scontro operando in modalità stealth. Ed è proprio in questo contesto che entra in gioco forse la più sorprendente delle feature introdotte in Crysis 3: l'arco. Con questa silenziosa quanto letale macchina bellica infatti potrete uccidere a distanza senza dover abbandonare la vostra zona sicura. Straordinario la sensazione di essere un vero e proprio cacciatore quando, appollaiati su un albero, vi ritroverete a dare la caccia ai "poveri" CELL intenti a braccarvi per recuperare il vostro corpo, metterlo sotto ghiaccio e studiare per benino la vostra simbiosi con l'infezione Ceph. Certo, non pensate di poter finire il gioco a suon di frecce, perché anche l'arco avrà i suoi punti deboli e dovrete

Up: L'arco... quale arma più letale e silenziosa?

FAQs

CRISYS 3 È IL MIGLIOR CAPITOLO DELLA SAGA?
Senza ombra di dubbio sì. Nonostante i piccoli difetti presentati nel box, Crysis 3 è la naturale evoluzione dei primi due capitoli, oltre che la degna chiusura non solo per la serie, ma anche per l'attuale generazione di console.

E L'ONLINE?
Potenziando la componente multiplayer del capitolo precedente, Crysis 3 mette a disposizione del giocatore numerose modalità di gioco (o meglio, di caccia) online, partendo dal Deathmatch, passando per l'Extraction e l'Assault fino al Crash Site e, appunto, alla modalità Hunter. Buona caccia!

QUANTO DURA?
Ecco uno dei (pochi) talloni d'Achille del gioco. Un gamer esperto non impiegherà più di sette, otto ore a completare la campagna principale. Il ritmo di gioco, però, è davvero intenso, cosa che allevia la scarsa longevità. E poi c'è il multiplayer...

sudare parecchio per concludere i vari capitoli (che spesso, un po' come da tradizione, non si asterranno dal classico vai da A a B stando attento a C e passando per D). Non pensate che Crytek però abbia messo da parte il resto dell'arsenale, visto che stavolta, oltre alla "classiche" bocche da fuoco estremamente distruttive (e personalizzabili esattamente come nel capitolo precedente) potrete usufruire anche delle armi aliene Ceph. Piccolo cambiamento rispetto a Crysis 2 è dato dall'utilizzo del visore, che stavolta invece di proporre scelte tattiche vi permetterà di segnare i nemici e osservarli anche attraverso le pareti, da associare all'altra introduzione interessante che potremmo definire hackeraggio, tramite cui (grazie a piccoli minigiochi) potrete aprire porte, sbloccare dispositivi o addirittura avere influenza su alcuni Ceph. Arrivando finalmente al fulcro della serie, ossia la nanotuta, potete stare tranquilli, visto che le capacità basiche sono rimaste praticamente inalterate; quindi velocità, super salti, invisibilità e corazza saranno ancora dalla vostra, in aggiunta però avrete alcuni momenti di "superpotenza" sovraccaricando il generatore della tuta. Insomma, volendo chiudere con un paragone quasi dovuto, Crysis 3 è la naturale evoluzione del secondo capitolo; forse lievemente più breve, riesce a potenziare tutti i punti forti scoperti in Crysis 2, senza stravolgere il gameplay e regalando al giocatore una qualità tecnica quanto mai avanzata. Se poi a tutto questo ci unite anche un multiplayer più che apprezzabile, impossibile non candidare Crysis 3 come uno dei favoriti al trono di miglior FPS di fine generazione.

Michele Giannone

VOTO 8,5/10
IL NUOVO METRO DI PARAGONE PER GLI FPS SCI-FI

Right: A prima vista potrebbe sembrare un classico sparatutto in prima persona. Ma BioShock Infinite è molto, molto di più.

KEN LEVINE E IL PECCATO DI UNA NAZIONE

BioShock Infinite

Esistono giochi che sono più importanti di altri. Giochi che con la loro semplice esistenza contribuiscono a far salire di livello un'intera industria creativa, elevandone la dignità con i propri sforzi e meriti. Esattamente come la città sospesa nel cielo Columbia, il progetto di Ken Levine e compagni suona come un vero e proprio atto di hubris. Usare un videogioco per parlare di temi importanti o, peggio ancora, fare uso di uno sparatutto in prima persona, è un'ambizione sotto il cui peso chiunque rischierebbe di cedere. Ma Irrational Games riesce a portare avanti una visione narrativa di estrema lucidità, pregnante e significativa dal punto di vista tematico. La vera questione non è inserire qualche parola scomoda, tipo "razzismo", e giocare a fare i grandi. Per quanto, lo ammettiamo, è inevitabile rimanere interdetti di fronte alla comparsa nel gioco di una raffigurazione stereotipica di un asiatico o un afroamericano. E non si tratta nemmeno di rifilare l'ennesima retorica preconfezionata da videogioco, buoni contro cattivi. La sceneggiatura di BioShock Infinite aggira con sapienza questi trabocchetti, risultando in ultima analisi più matura e assai meno manicheista del suo capostipite. Di fronte alla complessa ed elaborata mitologia di Columbia, che tira in ballo temi come il razzismo o l'eccezionalismo americano, il già di per sé struggente dilemma delle Sorelline, che tanto ci aveva lasciati esterrefatti, rischia ora di apparire acerbo e riduttivo. In BioShock Infinite non ci saranno più pacchiani trigger narrativi a interrogare la nostra coscienza. Il giocatore, in questo senso, viene lasciato molto più libero di farsi un'idea, di costruire una personale visione del mondo alieno dal quale si ritrova a essere circondato. Tutto questo è possibile grazie alla forza sorprendente della scrittura, che anima e caratterizza ogni più piccolo anfratto di Columbia, persino quando calata in un contesto, quello di uno sparatutto in prima persona, che cospira in ogni istante a stuprarne l'essenza. Eppure, Levine e compagni hanno dato anima e corpo per domare questa brutta bestia, e assoggettarla al volere di un unico, grande demiurgo: il narratore. Si prova un po' di sconforto quando, dopo neanche 10 minuti dall'inizio del gioco, ci si ritrova a correre e sparare dietro le coperture. Ma poi, il proprio spirito viene rinfrancato, dall'emozionante sequenza in cui Elizabeth conosce per la prima volta la libertà, non prima di aver spiato la ragazza nei suoi gesti quotidiani e averla salvata dalle grinfie del suo feroce guardiano Songbird. Quando Elizabeth comincia a

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: IRRATIONAL GAMES
MULTIPLAYER: NO

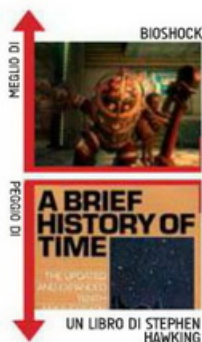
Right: I cieli di Columbia offrono scorci a dir poco suggestivi. I viaggi in Sky-Line sono un piacere.

Right: Elizabeth ha un ruolo fondamentale nel grande disegno di Levine. Eppure, c'è stato un momento in cui ha rischiato di essere tagliata fuori dal cast di personaggi.

FAQs

C'È BIG DADDY?
No, ma in compenso c'è Handyman, mastodontico nemico di Booker, e il Songbird, misteriosa creatura metà uomo metà uccello che si pone a protezione di Elizabeth.

QUAL È LA DURATA DEL GIOCO?
Per completare il titolo ci vorrà una dozzina di ore, giocando al livello di difficoltà più basso e procedendo in maniera spedita. Il consiglio è quello di settare la difficoltà a livelli più alti.

QUALCOSA SULL'ASPETTO TECNICO?
Come da tradizione, BioShock Infinite è un titolo ultra-curato. Rimarrete incantati ad ammirare i splendidi cieli di Columbia, così come sono dipinti da Levine e compagni.

ballare spensierata sul porticciolo di Columbia, abbiamo finalmente anche noi un secondo per ammirare un panorama che solo col videogioco e nel videogioco trova la sua ragion d'essere. È in quel momento che riscopriamo perché, ancora una volta, ci siamo lasciati sedurre da una storia che siamo chiamati a vivere attraverso un joystick. È un continuo odi et amo, BioShock Infinite, e più si va avanti più ci si rende conto di come Levine e compagni stessi abbiano dovuto fare i conti con la non facile impresa di creare un racconto dove il protagonista, per tutta la sua durata, tiene in mano una pistola. I tentativi di arginare gli spargimenti di sangue sono lodevoli, ma sono anche tutti indicativi dei limiti del modello FPS. Per quanto affascinanti e ben orchestrate, le sequenze stile "dark ride" di disneylandiana memoria sono un'idea efficace che assume i contorni dell'espediente di comodo. Ma il fatto che si provi quasi fastidio a impugnare una pistola, è solo testimonianza di un gioco che ha tutto il potenziale per coinvolgere il nostro cuore e la nostra mente, ancora prima che i nostri riflessi. Non arriveremo al punto di dire che i momenti migliori di BioShock Infinite sono quelli in cui non si spara, ma è innegabile che Irrational Games sia riuscita ancora una volta a costruire un gioco dove il traino non è il piacere che si ricava dall'uccisione, bensì il gusto per una narrazione ricercata e ambiziosa. Un gioco dove ritmo non vuol dire necessariamente aumentare il volume delle esplosioni sullo schermo, ma anche saper gestire una gamma ondivaga di emozioni, che va dal furore della battaglia a un semplice scambio di battute con la bella Elizabeth. Non capita molto spesso di parlare di razzismo e potere bianco all'interno di un videogioco, né tanto meno di assistere a un qualsivoglia commento sociale. Figuriamoci poi una vera e propria critica. Perché la storia di BioShock Infinite non racconta solo di una vaga utopia andata orribilmente storta, né è tanto meno un vacuo e facile discorso sull'oscurità dell'animo umano. Infinite ha un bersaglio ben preciso, ed è il popolo americano, con tutti i peccati che ha commesso e il lungo strascico di sangue che lascia dietro di sé lungo il cammino della storia. E difficilmente vi toglierete dalla mente il sospetto che il vero nemico di BioShock Infinite sia proprio l'uomo bianco. Potrete trovarvi d'accordo con la nostra visione. O, perché no, essere completamente in disaccordo. Ma è proprio questo il punto: Irrational Games ha dato vita a una storia complessa, che sopravvive ai credits del gioco, crescendo dentro di noi e lasciandoci con una lunghissima serie di interrogativi aperti sul senso di quello che abbiamo appena vissuto. Ma il viaggio di Irrational Games verso un futuro dove i videogiochi possano essere rilevanti e indipendenti è solo all'inizio. Con BioShock Infinite, il videogioco entra definitivamente nell'adolescenza. Fragile, incline agli errori e alle ingenuità della fanciullezza. Ma con una pulsione irresistibile a voler capire chi è e cosa vuole diventare, e con lo sguardo rivolto ad un orizzonte sconfinato e colmo di possibilità. Ad altiora.

Guglielmo De Gregori

VOTO 9/10

VI SCONVOLGERÀ, VI CAMBIERÀ, VI SALVERÀ

NEL MONDO

GIOCARE ONLINE

MEGLIO SOLI CHE...: IN REALTÀ BIOSHOCK INFINITE NON HA ALCUNA MODALITÀ MULTIPLAYER. PER MOTIVI DI TEMPO E DI DENARO, LEVINE E SOCI HANNO PREFERITO FARNE A MENO. E VA BENE COSÌ: SIAMO STANCHI DELLE SOLITE MODALITÀ MULTIPLAYER MESSE LÌ SOLO PER FARE VOLUME...

"IRRATIONAL GAMES HA DATO VITA A UNA STORIA COMPLESSA, CHE SOPRAVVIVE AI CREDITS DEL GIOCO, CRESCENDO DENTRO DI NOI E LASCIANDOCI CON UNA LUNGHISSIMA SERIE DI INTERROGATIVI APERTI SUL SENSO DI QUELLO CHE ABBIAMO APPENA VISSUTO"

OLTRE LO SPARATUTTO

BioShock Infinite, l'avrete capito, non è un semplice FPS. E non solo per l'accentuata componente narrativa, ma anche per l'utilizzo di poteri che vanno oltre il mero impiego di armi. Booker sarà in grado di prendere possesso dei macchinari, scagliare granate di fuoco, getti d'acqua e dardi luminosi, richiamare corvi assassini, generare scudi protettivi e molto altro ancora. La profondità del gameplay non è il primo dei punti a favore di Infinite, ma anche sotto quest'aspetto l'ultima fatica di Levine non delude di certo.

GUERRA CROSS-MEDIALE!

Defiance

Quella di Defiance è sicuramente un'idea interessante. Costruire un progetto cross mediale le cui trame e background andranno a intrecciarsi tra telefilm e videogame. Sviluppato per console e PC da Trion World, Defiance si apre quindi con un grande interrogativo: quali saranno gli effettivi cambiamenti portati dalla crossmedialità? Il dubbio è tutto qui. La trama è infatti ancora molto lacunosa (vi basti pensare che il telefilm, nodo centrale degli eventi, è agli esordi) e setta l'azione di gioco qualche settimana prima della serie tv. Sostanzialmente ruota tutto attorno ai Votans, una confederazione di sette razze aliene che, fuggite dal proprio sistema solare, hanno trovato nella terra un nuovo pianeta abitabile, scatenando così una guerra ventennale. Ora, mentre nel telefilm si assiste alle vicende di un gruppo di sopravvissuti dell'aria di San Louise, il videogame ci metterà nei panni di un personaggio del tutto estraneo alla serie tv: un "Ark Hunter", ossia un mercenario alla ricerca di preziosa tecnologia aliena. Ciò detto, e salvo qualche NPC, i personaggi del telefilm non sembrano ancora integrati adeguatamente al progetto che, comunque, sembra anche incapace di presentare adeguatamente l'atmosfera respirata nel serial. Creato il nostro Ark Hunter, e approcciatisi a un sistema di controllo intuitivo, semplice e del tutto simile a quello di qualsiasi TPS su console, Defiance ci dà la possibilità di girovagare liberamente attraverso un immenso mondo persistente in cui, tuttavia, alcuni squarci e intuizioni decisamente ispirate si scontrano talvolta con una realizzazione povera. Scelta una tra le razze disponibili, e selezionata una tra quattro distinte classi (Veteran, Survivalist, Outlaw e Machinist), Defiance si riallinea a molti dei moderni MMO, permettendo al giocatore di cambiare stile di gioco grazie a perk, upgrade e modifiche alle armi. Oltre a ciò, grazie ad un sistema chiamato "EGO", ci sarà data la possibilità di utilizzare, previo un breve cooldown, quattro diversi poteri speciali: Overcharge, Decoy, Blur e Cloak, onde spaziare dalla creazione di un'esca olografica all'invisibilità, con tutti gli ovvi benefici in combattimento. Il sistema, potenziabile a ogni livello, ricorda da vicino la ruota di abilità presente nell'ultima incarnazione di Mass Effect e contribuisce a spezzare la monotonia data da una lunga sequenza di scontri sostanzialmente uguali. Defiance brulica infatti di diverse razze aliene, ma gli scontri, a ben vedere, ci sono sembrati comunque un po' poveri. Sia perché i mostri sembrano accusare poco l'efficacia delle nostre bocche di fuoco, sia per la povertà dell'intelligenza artificiale. A spezzare il tutto, per fortuna, ci sono incontri PvP, alcune istance e soprattutto le "Ark Fall", eventi scriptati a dir poco fondamentali per l'economia di gioco. Con una cadenza che sembrerebbe randomica, nel mondo di gioco si verificherà infatti che alcune delle "arche aliene" presenti in orbita impattino sulla terra, dando a tutti i giocatori la possibilità di raggiungerle per ricavarne beni preziosi. Queste situazioni, oltre a creare un ovvio panico da "febbre dell'oro", portano sulla terra anche creature particolarmente ostiche da abbattere che richiedono, quindi, una collaborazione anche "improvvisata" tra i giocatori presenti con effetti veramente piacevoli e sorprendenti.

Raffaele Giasi

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: TRION WORLD
DEVELOPER: TRION WORLD
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI — APB RELOADED

PEGGIO DI — GHOST RECON: ONLINE

NEL MONDO

GIOCARE ONLINE

NETCODE: IL CODICE DI GIOCO SI È DIMOSTRATO MOLTO STABILE, SOPRATTUTTO NELLA SUA VERSIONE PC. ANCHE LA VERSIONE CONSOLE RISULTA ABBASTANZA SOLIDA, TUTTAVIA IN SITUAZIONI DI FORTE CAOS (ARK FALLS SU TUTTE) IL GIOCO SEMBRA ARRANCARE UN PO' SENZA CREARE COMUNQUE FORTI DISAGI. IN OGNI CASO, CON L'AFFOLLARSI DI UTENTI, C'È DA AUGURARSI CHE LA SITUAZIONE NON POSSA CHE MIGLIORARE.

VOTO 7,5/10

INTERESSANTE E CON AMPI MARGINI DI CRESCITA

Left: Alcuni scorci, ma non tutti, sono veramente ispirati.

Left: Nel gioco sono presenti anche dei veicoli, su tutti il quad!

L'AMORE AL TEMPO DEGLI ALIENI

StarCraft II: Heart of the Swarm

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: BBLIZZARD ENTERTAINMENT
DEVELOPER: BLIZZARD ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Down: Con questa espansione, StarCraft II si conferma uno dei migliori RTS disponibili sul mercato.

MEGLIO DI

DIABLO III

PEGGIO DI

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

David Cage, nel suo Heavy Rain, si interrogò su quanto si potesse essere disposti a sacrificare per amore. Heart of the Swarm, seconda parte del trittico che costituirà StarCraft II, riprende la stessa tematica, dando una (non) risposta che risulta molto meno retorica e straordinariamente più umana, nonostante lo scenario sia quello tipico della saga, che vede l'universo dilaniato dalla guerra tra le specie egemoni: Terran, Zerg e Protoss.
Dopo aver lottato strenuamente in Wings of Liberty, Jim Raynor era riuscito a salvare la sua amata Sarah Kerrigan, leggendaria protagonista della saga di Blizzard, riportandola nei confini dell'umanità e strappandole quella maledizione (dono?) chiamata "Regina delle Lame", cioè la sua mostruosamente affascinante identità di comandante dello Sciame degli Zerg, spaventosa orda di alieni insettiformi e dominati da un'unica mente. Indossati i panni di Sarah, però, ci troveremo molto presto di fronte a un dilemma: per salvarlo, dovremo rinunciare nuovamente a ciò che proprio Jim ha ottenuto a caro prezzo per noi, radunando lo Sciame e usandolo come nostro esercito. Il prezzo per Kerrigan? Incalcolabile. E che cosa dirà Raynor nel rivederci, nello scoprire che la sua salvatrice e amata è di nuovo la creatura contro la quale ha lottato? In un universo dilaniato dai conflitti e messo in pericolo da una minaccia più grande di tutte e tre le specie dominanti, l'amore di una coppia (post) umana si pone come impossibile alchimia, come un audace paradosso motore di emozioni. Blizzard saprà farci intenerire, infuriare e poi ancora commuovere, evitando il banale cliché e raccontando una love story sci-fi struggente e inconsueta, destinata a concludersi soltanto con il terzo capitolo della saga di StarCraft II. A reggere la storia il solido poderoso schema RTS sperimentato in Wings of Liberty (e infinito in multiplayer), perfetto nel suo essere conservativamente derivativo dell'immortale StarCraft e della sua espansione capolavoro Brood Wars. La struttura resta la medesima, ma stavolta siamo in campo Zerg, con tutte le peculiarità del caso. Va detto che, a differenza della campagna Terran, qui ci troviamo a dialogare e interagire quasi sempre con entità aliene parte dello Sciame: pur rese egregiamente, esse risultano empaticamente meno forti (non potrebbe essere altrimenti, in fondo noi gamer siamo umani!), con una lieve flessione d'intensità della storia. Heart of the Swarm, comunque, resta un manifesto di eccellenza, una space opera intensa e drammatica, memorabile e tutta da vivere. E Sarah Kerrigan si conferma come uno dei più grandi personaggi di sempre.

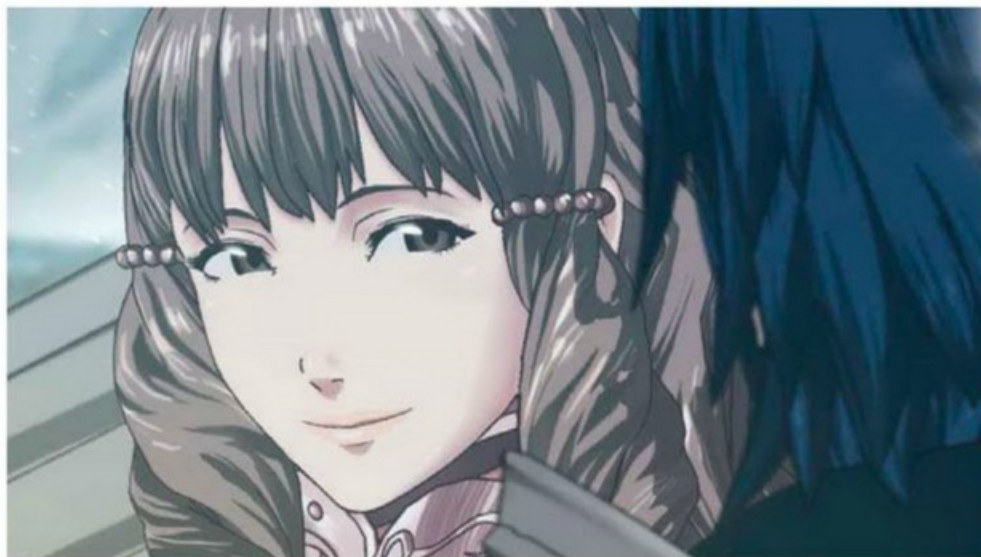
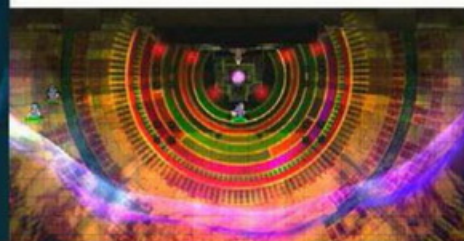
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

Left: I filmati sono realizzati utilizzando il motore di gioco. Il risultato è stupefacente e totalmente immersivo.

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

CG NARRATIVA: L'ottima linea narrativa tracciata in StarCraft II: HotS è degnamente supportata dagli splendidi filmati in computer grafica che Blizzard ha montato utilizzando il motore del gioco. Imperdibili.

UNA LUNGA STORIA D'AMORE

Up: Come da tradizione Nintendo, il gioco è stato ottimamente adattato nei testi in lingua italiana.

LA BRUTALE ESIBIZIONE DI POTENZA DEL 3DS

Fire Emblem: Awakening

Generalmente, la serie di Fire Emblem è considerata l'iniziatrice del genere degli S-RPG nipponici, ovvero giochi di ruolo strategici. Per chi non fosse pratico della saga, tuttavia, una più corretta definizione sarebbe a mio dire quella di tattico a turni con elementi GdR. Di fatto, voi controllate un party di personaggi all'interno di un ricchissimo e articolato setting fantasy, che affronteranno una serie di missioni, concatenate ma non strettamente lineari, nelle quali ogni personaggio, con la sua classe, le sue abilità e il suo equipaggiamento, diventa un'unità da muovere e con la quale vincere la battaglia contro i nemici guidati dalla CPU del 3DS.

Fire Emblem però non è un tattico a turni qualsiasi. Proprio no. Fire Emblem è l'estasi suprema che questo genere, di nicchia ma amatissimo dai suoi sostenitori, può dare. Quest'ultimo episodio, poi, rappresenta un gioiello tra i gioielli, un rarissimo esempio di pura arte e tecnica impeccabile, fuse insieme a forgiare la cartuccia dei nostri sogni per il 3DS, che si conferma brutalmente come la console killer, che non teme niente e nessuno. Ma torniamo ad Awakening.

Graficamente, l'opera è massiccia. Come al solito, la direzione artistica è strabiliante, ma stavolta il titolo è più valido anche sul piano tecnico, il che non guasta. Aumentate anche le sequenze di intermezzo volte ad arricchire la storia, che come al solito non delude. Seria, drammatica, adulta: la narrazione è di alto livello, e in epoca di Game of Thrones gli intrighi di Fire Emblem sembrano ancora più appetibili e stuzzicanti. In termini di gioco, Awakening è colossale. Vastissimo, presenta maggiori elementi di personalizzazione dell'esperienza: dalla creazione del personaggio alla taratura della difficoltà (si può persino eliminare la classica "morte permanente" degli alleati caduti in battaglia) passando per il cambio di classe, il nuovo Fire Emblem è una fucina di ottimo, impeccabile game design. Particolarmente belle le opzioni di combattimento basate sul posizionamento delle unità: affiancate due o più personaggi e si aiuteranno a vicenda, potenziando la loro affinità. Potrete persino creare un duo unendo temporaneamente due unità. E chissà che col tempo non scocchi anche la scintilla dell'innamoramento...

Le parole, però, lasciano il tempo che trovano. Di Fire Emblem si potrebbe parlare per ore. Delle ambientazioni, dell'intreccio di trama, del complesso gameplay... di tutto. Ma il punto è che Fire Emblem è di più: è emozione, è puro pathos che avvince al 3DS, regalando un'esperienza senza eguali. Se già amate la serie, Awakening è una nuova vetta raggiunta, se siete dei neofiti, non c'è momento migliore di iniziare. Poche volte come adesso, la parola "capolavoro" è stata usata in modo così appropriato.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

DETTAGLI
FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: INTELLIGENT SYSTEM
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

BELLO COME: FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

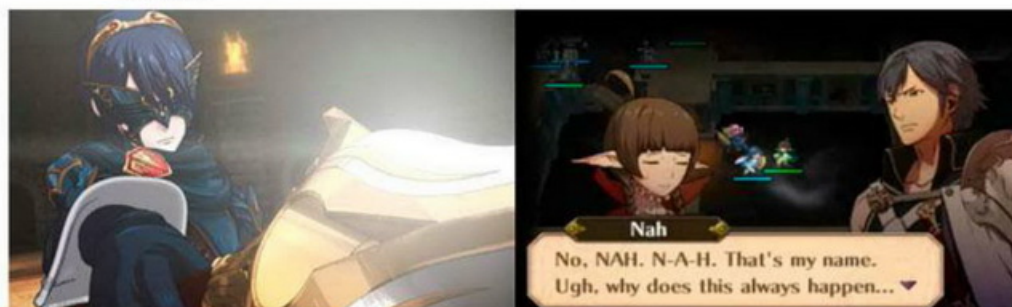
PEGGIO DI: XCOM: UFO DEFENSE

Left: Il character design è opera di Yusuke Kozaki, già autore dei personaggi in No More Heroes.

VOTO 9,5/10
IL MIGLIOR FIRE EMBLEM, UNO DEI MIGLIORI TITOLI SU 3DS

MISSING LINK

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

DLC: Qui da noi la pratica è già consolidata, ma in Giappone Awakening ha segnato l'ingresso di Nintendo nel mondo dei DLC. Siamo in attesa di conoscere i piani di NoE, ma con tutta probabilità potremo presto scaricare nuove missioni e nuove unità, comprese alcune vecchie conoscenze...

I CARI GORN DI UNA VOLTA

Star Trek: Il Videogioco

Uscito nelle sale tre anni fa, il reboot cinematografico della serie Star Trek è stato un vero e proprio successo, complice l'eclettismo di quel genio mediatico che è J.J. Abrams, già artefice di una delle più popolari serie tv della storia: Lost. Con l'avvento al cinema di un secondo capitolo, non ci meraviglia affatto l'arrivo di un tie in videoludico dedicato al mondo di Star Trek. Mondo che i videogiochi hanno già esplorato, invero con risultati altalenanti e spesso incerti, ma che adesso cerca di riallinearsi e di emulare il successo e lo sfarzo di grandi produzioni videoludiche come Uncharted e Gears of War. Sviluppato da Digital Extremes, Star Trek: Il Videogioco porta il successo del rinnovato brand cinematografico su console, proponendo un'esperienza che, narrativamente, va a interporsi tra il primo ed il secondo film facendo da anello di congiunzione ma proponendo comunque un plot nuovo, inedito e per nulla "riciclato" (come invece spesso capita in fatto di tie in). Distrutto il pianeta Vulcano, i vulcaniani guidati da Spock sono allo sbaraglio, alla ricerca di un luogo in cui poter far rinascere la propria civiltà. Sarà nel corso di questa ricerca che si imbatteranno in un nuovo nemico: i Gorn. Razza apparsa originariame te ben 45 anni fa nella serie tv.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: DIGITAL EXTREMES
GIOCATORI: SÌ

Per ciò che concerne il gameplay, Star Trek si presenta come un titolo duale in cui al giocatore sarà data la possibilità di controllare uno dei due tra Kirk o Spock. Il team ha inoltre introdotto un pratico sistema drop in/drop out, dando così al giocatore la possibilità di giocare con un amico sia online che offline. Il gioco a ben vedere punta molto su questa caratteristica, cercando (almeno sulla carta) di proporre situazioni che stimolino la collaborazione tra i personaggi. Kirk e Spock, infatti, godono di caratteristiche utili che differenziano, e non di poco, l'approccio al gioco. Il primo propone infatti un gameplay del tutto sovrapponibile ad opere come Gears of War: nulla più, quindi, che un TPS dalle meccaniche rodate il cui estro cooperativo, tuttavia, non è in grado di competere con il nome e lo stile della saga di Epic. Spock invece potrà fare affidamento sulle sue peculiarità "vulcaniane", proponendo un approccio all'azione più ponderato e che, per certi versi, si avvicina ad un'ottica di gioco stealth. Seppur gradevole, soprattutto sotto il punto di vista narrativo, il gioco soffre di alcune pecche non da poco che non lo rendono capace di competere con l'eccellenza a cui punterebbe. Su tutto l'intelligenza artificiale di nemici e comprimari è decisamente sottotono, con questi ultimi talvolta imbambolati nel bel mezzo dell'azione. In secundis il titolo, per quanto esteticamente gradevole, presenta alcune lacune quali una texturizzazione di alcuni ambienti un po' banale e un comparto animazioni spesso "artefatto" che, soprattutto per ciò che concerne quei nemici dalle movenze ferine, non sembra in grado di muovere adeguatamente i personaggi su schermo.

Raffaele Giasi

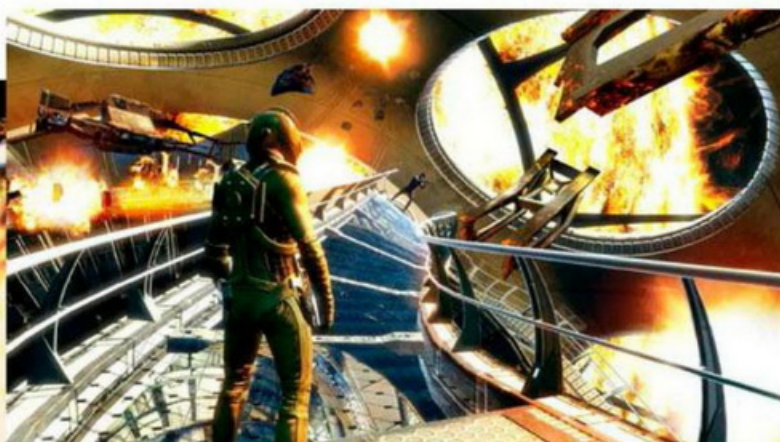
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

PERSONALITÀ: Il lavoro fatto a livello tecnico per avvicinare l'opera cinematografica al film è stato eccellente. Gli attori digitali godono delle stesse fattezze dei personaggi del film, sia per ciò che concerne aspetto e movenze, sia per le voci. Anche i nemici sono una lettura in chiave moderna dei classici nemici in gommapiuma, dando un feeling all'opera assolutamente degno dell'epopea di Star Trek.

VOTO 7/10

UN TITOLO IMMANCABILE PER I VERI TREKKERS

Right: Il gioco è ricco di eventi scriptati, utili a ravvivare l'andamento del plot.

Up: I momenti di ilarità non mancano. D'altronde, quando di mezzo c'è Luigi, non può essere altrimenti.

LUIGI ACCHIAPPA-FANTASMI DIECI ANNI DOPO

Luigi's Mansion 2

Che gran gioco che era Luigi's Mansion. Un gioco che precorreva i tempi. Forse anche troppo, vista la timida reazione del pubblico e, in parte, della critica. Ad accompagnare il lancio del neonato GameCube, avvenuto più di dieci anni fa, tutti si aspettavano un Super Mario 128, non certo un titolo con protagonista Luigi e che, per di più, non era neppure un platform. A dare la zappa sui piedi all'idraulico in verde fu poi una longevità risicata, fattore che, ai tempi, non poteva essere perdonato facilmente. Una decina di ore di gioco oggi basta a mettere su un capolavoro e Nintendo, con la sua proverbiale lungimiranza, lo aveva capito dieci anni fa; inoltre, la casa di Kyoto aveva intuito come il categorizzare un gioco in un genere ben preciso sia un limite e non un pregio. Pare scontato, ma dieci anni fa non era esattamente così. Nel corso degli anni, Luigi's Mansion venne sottoposto a una meritata quanto opportuna opera di rivalutazione, il cui frutto lo vediamo solo ora, nel 2013, con l'uscita di un secondo capitolo reclamato a furor di popolo. La lunga premessa ci serve per arrivare al punto: Luigi's Mansion 2 è un gioco eccellente, rifinito e curato sotto ogni punto di vista. Ma è il degno erede del primo capitolo? Probabilmente no. Non c'è un vero difetto da segnalare o un'accusa da muovere all'operato di Next Level Games (autori del discreto Mario Strikers e dell'ottimo Punch-Out!! su Wii)... Qua si parla di quel fattore imponderabile che una volta amavamo chiamare Nintendo Difference, quel valore aggiunto che solo la casa di Mario sapeva imprimere sui suoi prodotti e che stentiamo a ritrovare in questo Luigi's Mansion 2. Possiamo coglierne qualche barlume nel fischiettio di Luigi o nell'incantevole incedere incerto e dinoccolato che contraddistingue le animazioni del protagonista. Ma la verità è che questo non è un vero titolo Nintendo e si vede. Non possiamo dire che Next Level Games non ce l'abbia messa tutta per conferire la propria impronta: la casa canadese ha avuto il coraggio di stravolgere la struttura dell'originale inserendo una più consona architettura fatta di livelli (rappresentati dalle diverse magioni) e obiettivi da raggiungere, andando incontro alle esigenze di una console portatile; ha inserito una serie di potenziamenti sbloccabili sulla base del denaro raccolto e una mezza infinità di segreti da scoprire tra le solide mura di un level design da applausi; e non dimentichiamoci del multiplayer (locale, online e persino in game sharing), una simpatica aggiunta che proprio non ci aspettavamo. Eppure, sarà forse il sistema di comandi un tantino macchinoso o la presenza di alcuni punti morti qua e là (soprattutto nelle prime fasi di gioco), ma facciamo proprio fatica a ricordare che questo, in fondo in fondo, è pur sempre un gioco Nintendo, nonostante non sia stato sviluppato internamente. Inutile dire che Luigi's Mansion 2 rimane un titolo ultra-consigliato, l'ennesimo mattone nel sempre più convincente parco titoli di 3DS (e il voto in basso non è stato messo a caso). Ma non neghiamo neppure che un pizzico di amaro in bocca ci è rimasto...

Manuele Paoletti

DETTAGLI
FORMATO: 3DS
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NEXT LEVEL GAMES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

BELLO COME

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

PEGGIO DI

LUIGI'S MANSION

IDENTIKIT
COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

CIAO: Non senza un pizzico di patriottismo, possiamo dire che sentire Luigi salutare il professor Strambic con un italianissimo "Ciao" ci fa letteralmente sciogliere il cuore ogni volta.

VOTO 8,5/10
NOSTALGIA GAMECUBE

Right: Il multiplayer non se lo aspettava davvero nessuno. Funziona e diverte, ma poteva essere curato di più. È un bene che ci sia, però...

Left: La varietà è solo uno dei tanti pregi di questo nuovo capitolo della serie.
Down: il gameplay è ricco di nuove feature e allo stesso tempo molto fedele alle origini della serie.

TANTI SALTI E BALZI... TEMPORALI

Sly Cooper: Ladri nel Tempo

Torna su console uno degli eroi platform più amati della scorsa generazione di console: Sly Cooper. Per questa nuova avventura del procione mascherato gli sviluppatori hanno scelto di non stravolgere la natura del gioco limitandosi ad aggiungere varietà oltre che idee inedite. Il gameplay si arricchisce quindi di nuove meccaniche, come ad esempio la possibilità, offerta da un pretesto narrativo niente male, di impersonare anche gli antenati di Sly. Ciascuno di essi è dotato di abilità diverse, cosa che dona non poca varietà all'esperienza di gioco. Complice anche un'ottima risposta ai comandi, ogni tecnica fa il suo dovere: oltre al classico doppio salto classico, Sly può ad esempio roteare a mezz'aria per dirigersi automaticamente verso zone prestabilite. Tale aggiunta permette di spostarsi con una fluidità notevole su corde, spigoli e pali, e di muoversi per la mappa con grande libertà. Azzeccato poi anche l'utilizzo delle diverse tecniche degli antenati di Sly, tra le quali spicca sicuramente il salto del drago di Ryuichi, con cui è possibile raggiungere in un attimo anche le locazioni più distanti. Oltre agli antenati di Sly si potranno impersonare anche gli altri membri della banda, ciascuno con le sue peculiarità. Tuttavia, una delle novità più interessanti è senza dubbio rappresentata dalla presenza di diversi costumi, ognuno dei quali offrirà al protagonista di turno svariati poteri speciali. Uno di questi, ad esempio, permetterà di rallentare il tempo, mentre un altro renderà immuni al fuoco. Per gli amanti del completamento e dei punteggi perfetti non mancano poi i soliti collezionabili, tra cui numerose bottiglie sparse per le mappe, maschere che sbloccano costumi extra, tesori da riportare al campo base entro un certo limite e tanti altri oggetti. C'è inoltre una sorta di hub a fare da ponte tra le varie missioni, cosa che facilita il compito di rigiocare ogni fase e viaggiare nel tempo a piacimento nel tentativo di scoprire ogni segreto o semplicemente recuperare oggetti lasciati lì alla prima partita. Qualche difettuccio, tuttavia, c'è: le fasi di combattimento non sono sempre all'altezza mentre le meccaniche stealth potevano esser rifinite meglio; la fusione dei vari elementi, unita agli enigmi legati ai costumi, rende però le dinamiche di gameplay di Ladri nel Tempo davvero varie e mai ripetitive. Da un punto di vista tecnico il titolo si presenta ottimo, con una buona modellazione poligonale di personaggi e location e una direzione artistica in grado di tratteggiare un mondo credibile e vivo. Valore aggiunto, in questo senso, l'espediente dei viaggi nel tempo che ha permesso al team di inserire epoche e ambientazioni molto diverse fra loro. In definitiva, questa nuova iterazione del ladro procione vince, per qualità dell'intrattenimento offerta e per un gameplay ibrido senza sbavature.

Leon Genisio

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA, PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: SANZARU GAMES
GIOCATORI: NO

SLY COOPER: HD COLLECTION

MEGLIO DI

PEGGIO DI

SLY RACCOON

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

COME UN CARTONE: L'ART DIRECTION E LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI ALZANO NON POCO L'ALTA CIFRA STILISTICA DEL LAVORO SVOLTO DAI SANZARU GAMES.

VOTO 7,5/10

SLY COOPER RITORNA IN GRANDE STILE

ATTRAVERSO LO SPECCHIO E QUEL CHE DRACULA VI TROVÒ

Castlevania Lords of Shadow: Mirror of Fate

Left: Come da tradizione, il gore non manca. L'ascia, utile arma secondaria, la guadagnerete ad esempio estirpandola dalla fredda fronte di uno zombi dalla testa mozzata.

Mirror of Fate è il Final Fantasy di MercurySteam. Nel senso che, se non ci fosse stato questo titolo, oggi il team spagnolo non sarebbe più tra noi, proprio come aveva rischiato di fare Squaresoft tanti, tanti anni fa. Per fortuna, invece, Konami ha dato fiducia (e finanziamenti) ai talentuosi ragazzi già autori dell'ottimo Lords of Shadow, concedendoci la gioia di poter mettere le mani sull'ennesimo, straordinario, Castlevania. Lo diciamo subito, Castlevania Lords of Shadow: Mirror of Fate è qualitativamente impressionante in maniera direttamente proporzionale alla lunghezza del titolo, e forse anche di più. Nel corso dei mesi, MercurySteam ci aveva parlato di un hack'n'slash con grafica "2D e mezzo", che nulla aveva a che fare con il passato della serie. Ci aveva mentito: Mirror of Fate è molto più vicino alle origini del marchio di quanto lo stesso developer ci abbia voluto far credere. Certo, il focus è chiaramente spostato verso i combattimenti (come il profondissimo combat system testimonia), ma le atmosfere, i personaggi e la struttura dei livelli non possono che riportarci con la mente ai primissimi capitoli di Castlevania comparsi su NES (i primi tre, per essere precisi). È vero, il famoso backtracking che ha dato vita all'ambiguo termine "metroidvania" compare qui in forma ridimensionata, ma c'è e si dipana persino lungo la linea temporale, oltre che spaziale. Le tre storie che completano l'arco narrativo ci porteranno infatti ad attraversare altrettante epoche diverse, viste con gli occhi di alcuni degli ammazza-vampiri più amati di sempre, vale a dire Trevor Belmont, suo figlio Simon e, udite udite, l'indimenticabile Alucard (senza contare il cameo di Gabriel Belmont durante il prologo-tutorial). La presenza di tre personaggi giocabili, oltre a garantire affascinanti risvolti narrativi, permette al gameplay di rinnovarsi ogni volta, a seconda delle armi e delle abilità acquisite nel corso del peregrinare tramite un classico sistema di crescita tramite punti esperienza. La possibilità di inanellare combo, sfruttare tecniche diverse e esibirsi in pirotecnici QTE sono elementi che rendono, come si diceva, i combattimenti estremamente galvanizzanti e divertenti.

Le tante boss battle offrono poi una varietà di situazioni incredibile, con scontri mai uguali tra loro. A differenziare Mirror of Fate da un semplice hack'n'slash sono la marcata componente platform e l'incentivo all'esplorazione, in linea con la gloriosa tradizione dei Castlevania portatili. Deliziosa anche la veste grafica: pur trattandosi di un gioco bidimensionale a tutti gli effetti, l'effetto 3D regala interessanti (e a volte spaventosi) giochi prospettici, che fanno di questo Castlevania uno dei titoli visivamente più gradevoli tra quelli presenti sulla console portatile Nintendo. L'unico limite tecnico (e unico limite dell'intero gioco) risiede nei lunghi tempi di caricamento che intercorrono tra un'area di gioco e la successiva, che vanno colpevolmente a intaccare il ritmo di gioco. Mirror of Fate è, senza girarci troppo attorno, una vera e propria sorpresa, un titolo imperdibile tanto per i fedelissimi della dinastia Belmont quanto per i possessori di 3DS in generale.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: SPAGNA
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: MERCURSYSTEAM
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI: CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

PEGGIO DI: CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

LOADING: MIRROR OF FATE È UN GIOCO OLD SCHOOL, PER CERTI VERSI ANCHE TROPPO. INFATTI NON VEDEVAMO TEMPI DI CARICAMENTO COSÌ LUNGHI DA PARECCHIO TEMPO. NIENTE DI TERRIBILE, MA È UN PECCATO CHE IL RITMO DI GIOCO VENGA FRAMMENTATO IN TAL MANIERA.

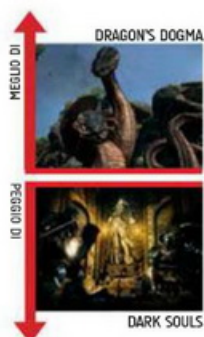
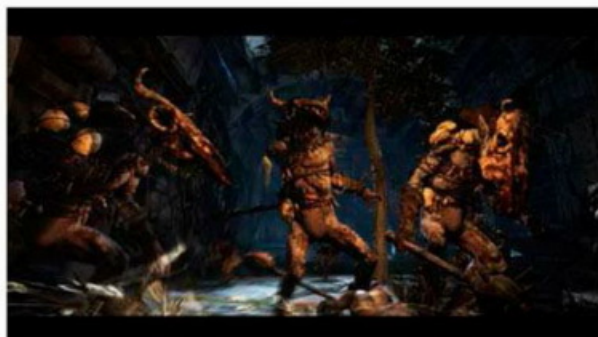
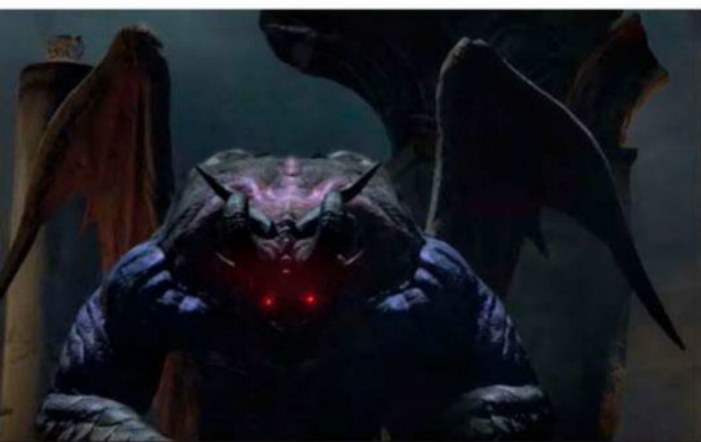
Up: Gli scontri con i boss offrono grande varietà di situazioni. Il livello di difficoltà è settato verso l'alto, ma non siamo ai livelli dei Castlevania di una volta.

È VERO CASTLEVANIA

IL RITORNO DELL'ARISEN

Dragon's Dogma: Dark Arisen

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: CAPCOM
MULTIPLAYER: NO

Down: Sono tantissime le nuove creature presenti in questa espansione!

Uscito nel 2012, Dragon's Dogma non è stato quel successo inarrestabile che Capcom si sarebbe aspettata, e questo a dispetto di un titolo comunque valido e piacevole. Tuttavia, vuoi per la veste grafica altalenante, vuoi per delle meccaniche che avrebbero meritato un approfondimento, questo promettente action RPG ha saputo comunque conquistarsi una buona fetta di fan, che hanno spinto la società a sviluppare un discreto numero di contenuti scaricabili. Ora, a ben un anno di distanza dal titolo originale, Capcom ha per un attimo archiviato la pratica dei DLC per consegnarci la prima, grande, espansione stand alone per il gioco. Dragon's Dogma: Dark Arisen è quindi un qualcosa a metà tra un contenuto aggiuntivo e un sequel vero e proprio in cui, ovviamente, non assistiamo a modifiche di sorta nella traccia imposta dal gameplay del precedente capitolo, quanto piuttosto un generale lavoro di rifinitura. Tornati a vestire i panni del nostro Arisen (o di uno completamente inedito), il gioco ci metterà sin da subito dinanzi a una nuova trama che, partendo dal ponte di Cassardis, ci porterà nel cuore dell'isola di Nerabisso, nelle cui viscere pare si nascondano creature demoniache a custodia di un tesoro inimmaginabile. L'avventura, della durata di circa 15 ore, si presenta in sostanza come un'enorme esperienza di dungeon crawling in cui, a differenza del passato, saremo messi alla prova sin da subito con creature decisamente coriacee. Varcato il cancello del dungeon, diversi nuovi nemici si avvicenderanno per farci fuori, settando il livello di sfida su di un gradino decisamente alto,e comunque inaccessibile a chi, anche avendo giocato il gioco originale, non disporrà di un livello intorno al 50. Sin dalle prime ore, il gioco si dimostrerà ostico e punitivo al punto giusto, certamente meno frustrante di titoli come Dark Souls ma comunque abbastanza difficoltoso da costringervi spesso alla fuga. Ciò detto, e premesse delle meccaniche ludiche del tutto identiche al titolo di base, Dark Arisen ci propone sostanzialmente poche ma interessanti novità. Su tutto, data anche la difficoltà, si percepisce più che in passato la necessità di un assetto strategico adeguato alla missione per le nostre Pedine. Cercare i punti di faglia prima di una battaglia importante per organizzare la truppa, sarà praticamente fondamentale per andare avanti. Il team ha poi reso impraticabili alcuni dei portali di reclutamento delle pedine e quindi, prerogativa per poterli attivare, sarà quella di trovare tutti i "pezzi mancanti". Sono stati poi aggiunti nuovi oggetti e equipaggiamenti, tra cui dei particolari anelli capaci di aggiungere specifici bonus alle nostre capacità nonché, ovviamente, nuove e potentissime armi. La principale introduzione, tuttavia, è probabilmente quella data dalla possibilità di attirare nemici più potenti lasciando a terra la carcassa di un nemico abbattuto. Permettendo potenzialmente di aumentare la sfida sino all'infinito, ma soprattutto di imbattersi in creature che altrimenti sarebbe difficile incontrare.

Raffaele Giasi

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

COLPO D'OCCHIO: Nonostante un'ambientazione più "risicata", Dark Arisen è comunque capace di presentare ambienti degni di nota che, seppur privi delle migliori rifiniture, si dimostrano ancora variegati e accattivanti. Adeguatamente calati in un'atmosfera dark fantasy.

RIFINITO, DIVERTENTE E OSTICO

Up: La versione 3DS ricorda maggiormente l'originale per Wii. Se dovete e potete scegliere, meglio la versione Wii U.

LA STAGIONE DI CACCIA È UFFICIALMENTE RIAPERTA

Monster Hunter 3 Ultimate

O lo ami o lo odi. Vale per Monster Hunter, la serie Capcom che spopola in Giappone e che in Occidente fatica a imporsi. Valeva per Monster Hunter Tri, terzo (e al momento ultimo) capitolo uscito su Wii nel 2010. E vale infine per Monster Hunter 3 Ultimate, il doppio remake ora in uscita su 3DS e Wii U. Che poi remake non è neanche la parola giusta: se dal punto di vista tecnico potrebbe pure sembrare un mero porting HD (su Wii U) o 3D (su 3DS), sul versante dei contenuti siamo di fronte a un titolo espanso all'ennesima potenza. Se consideriamo che già l'originale era un gioco di per sé mastodontico, non ci vuole molto a capire che siamo di fronte a tanta roba. Per chi fosse completamente digiuno della serie, siamo di fronte a una vera e propria simulazione di caccia al mostro immersa in un contesto fantasy affine a quello dei migliori jRPG. Scopo del gioco è fare a fette creature gigantesche e ricavare dalle carcasse i materiali necessari alla forgia di nuove armi, armature e oggetti indispensabili per portare a termine un determinato incarico. Due sono i fattori che impreziosiscono il gameplay e che hanno fatto di Monster Hunter un fenomeno nella terra del Sol levante: la profondità strategica e la possibilità di affrontare le sessioni di caccia in compagnia. Per mettere al tappeto uno dei tanti bestioni dovrete memorizzare le routine che governano le abitudini di ogni singola creatura, equipaggiarvi con la giusta strumentazione e studiare a tavolino una tattica infallibile. L'esperienza multiplayer, poi, costituisce la vera essenza di Monster Hunter: se doveste avere intenzione di approcciarvi alla serie per il solo gioco in singolo, beh, lasciate perdere. Se quanto detto finora si adatta a qualsiasi Monster Hunter, di peculiare in questa versione troviamo l'utilizzo massiccio del touch screen, una comoda funzione di lock-on dei nemici, la possibilità di continuare la partita da Wii U a 3DS e viceversa e, immancabilmente, una ricca dose di armi, armature e mostri inediti. Detto questo, torniamo all'affermazione iniziale: Monster Hunter si ama o si odia. Nonostante si potesse fare qualcosina di più sia sotto il profilo tecnico che in quello delle nuove feature introdotte, siamo senza dubbio di fronte al miglior esponente della serie. Ogni fan sentirà il bisogno di tornare a prendere il proprio posto tra i cacciatori che affollano i server di mezzo mondo, mentre i curiosi non potrebbero scegliere capitolo migliore per cominciare la propria avventura (in attesa di Monster Hunter 4, magari). D'altra parte, viste le dimensioni esagerate, Monster Hunter 3 Ultimate pretende la stessa dedizione richiesta dall'illustre predecessore, oltre che una scorta di tempo libero tendente all'infinito. Se non vi reputate sufficientemente zelanti e pazienti, fareste bene a mettere nel cassetto il sogno di diventare cacciatori.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: WII U, 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: MONSTER HUNTER TRI

PEGGIO DI: DRAGON'S DOGMA

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

CROSS BUY: VISTO CHE MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE È DISPONIBILE SIA SU WII U CHE SU 3DS (IN UNA VERSIONE TRA L'ALTRO PRIVA DELL'ONLINE), E CHE LE DUE VERSIONI SONO TOTALMENTE COMPATIBILI, SAREBBE STATO CARINO VENDERE I DUE GIOCHI IN UN UNICO PACCHETTO, ALLA MANIERA DI TITOLI SONY COME BATTLE ROYALE, SLY COOPER O RATCHET & CLANK.

Left: Se avete consumato l'originale, tra nuove armi e mostri troverete gli stimoli giusti per tornare a caccia.

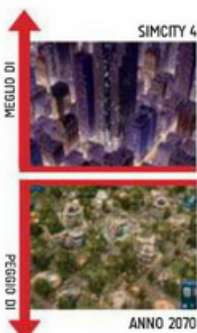
VOTO 8/10
EPICO E IMMENSO. IN UNA PAROLA, MOSTRUOSO

NUOVA CITTÀ, NUOVO SINDACO, NUOVO GIOCO

SimCity

Left: Con il nuovo sistema di posizionamento, le strade adesso possono variare dalla tipica "griglia".

Dopo tanto chiacchierare e attendere ecco finalmente sbarcare sui nostri PC l'attesissimo SimCity 5 o, più semplicemente, SimCity. Un titolo liscio, senza numerazione, a sancire il ritorno in pompa magna di un titolo radicato nella storia del gioco su PC. A dieci anni esatti dall'uscita del quarto capitolo, Maxis confeziona un gioco con tutti i crismi che, prendendosi alcune doverose licenze dai parametri squisitamente simulativi delle precedenti esperienze, confeziona un gioco divertente, immediato, ma non per questo privo di una certa profondità, che saprà anzi premiare l'utente più attento e "partecipe" delle interazioni tra popolazione, esigenze economiche e ambiente.

Scelta una mappa in base alle proprie esigenze economiche, occorrerà, come sempre, tracciare strade ed edificare la giusta rete di servizi ed edifici con cui soddisfare, di volta in volta, le necessità dei cittadini. Il gioco ci permette, poi, di "specializzarci" in tutta una serie di caratteristiche che potrebbero rendere il nostro centro abitato una perfetta cittadina turistica, piuttosto che una mecca della cultura. Le scelte iniziali sono tante, e ancor più saranno i fabbisogni della popolazione che, comunque, non mancherà di mostrarvi il suo disappunto o apprezzamento grazie a una serie di comodi balloon.

Rispetto al passato, l'interazione "diretta" con la popolazione è forse uno degli aspetti più riusciti e interessanti permettendoci, di volta in volta, di risolvere lo spettro di un problema grazie a una sorta di mozione popolare che non mancherà di trovare soluzioni comode o bislacche ai problemi più disparati tra cui rifiuti, criminalità, disoccupazione o cultura.

L'amministrazione di questo sistema di sussistenza è, ovviamente, il fulcro del gioco e nonostante un'apparenza semplificata, nasconde, con il passare delle ore, la complessità tipica della serie che ci farà incappare spesso in situazioni prossime al panico. Maxis ha quindi tentato di svecchiare la serie puntando ad un sistema semplice e intuitivo in cui, guidati da un'eccellente curva di apprendimento, impareremo efficacemente a gestire al meglio le esigenze della nostra città.

L'interfaccia, poi, è stata abbondantemente snellita, permettendo al giocatore di apprendere rapidamente i fondamentali del gioco, tenendo la situazione sott'occhio con immediatezza e disinvoltura. SimCity, insomma, intrattiene con il dovuto fascino, costituendo persino un ottimo svago per un gruppo di amici.

Grazie a un semplice quanto gratificante sistema di multiplayer asincrono, infatti, ben sedici giocatori potranno edificare la propria città sulla medesima regione, collaborando o competendo per l'ottenimento del maggior numero di cittadini. Come detto, poiché ogni città può godere di un proprio profilo economico, non è raro vedere orde di Sims migrare da un centro all'altro, spinti magari dalle loro necessità di svago, piuttosto che di vivibilità o lavoro. Il sistema è funzionale e gratificante (nonché gradevole da vedere) e trova la sua unica pecca in un sistema di server notoriamente fallace che, ad oggi, non ha ancora dato la garanzia di un gioco privo di cadute di connessione.

Raffaele Giasi

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: MAXIS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

SIMCITY 4

PEGGIO DI

ANNO 2070

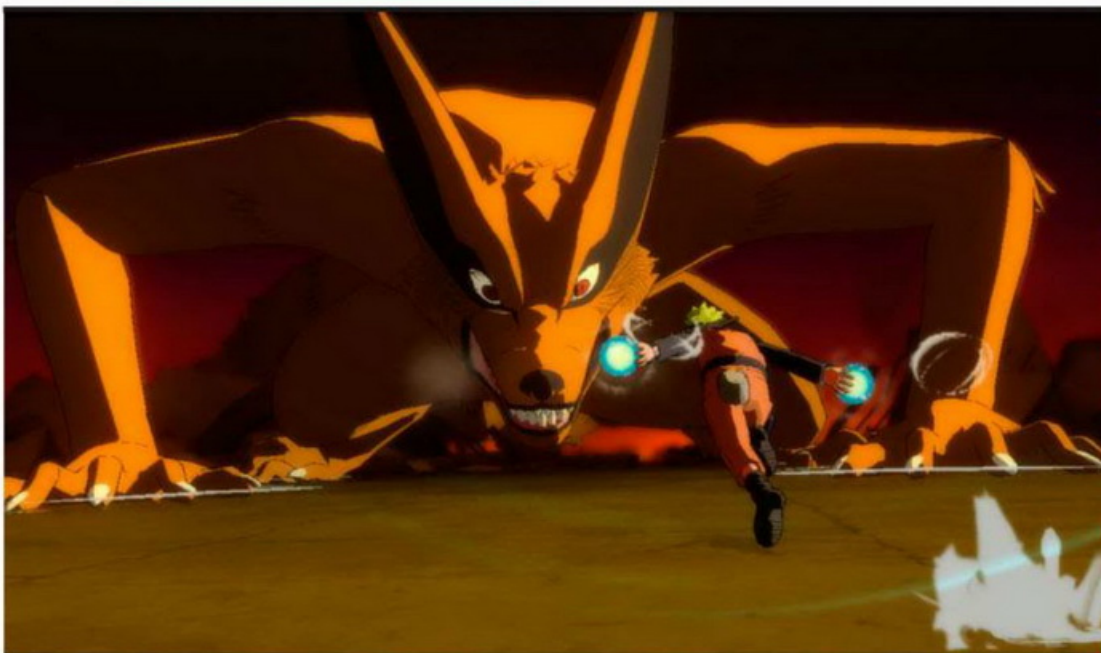
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

GRAFICA: OLTRE ALLA GIOCABILITÀ, SIMCITY GODE DI UN COMPARTO TECNICO DAVVERO ECCELLENTE. IL GLASSBOX ENGINE DI MAXIS SVOLGE A DOVERE IL SUO LAVORO CONFEZIONANDO UNA CITTÀ VIVA, DAI COLORI SATURI E PER CERTI VERSI NON DISSIMILE DA UN DIORAMA ANIMATO.

VOTO 8,5/10

RITORNO IN CITTÀ IN GRANDE STILE

Up: L'engine, unito alla palette di colori satura, restituisce uno spettacolo meraviglioso.

Left: Anche se tecnicamente il gioco non fa uso di un elevato numero di poligoni, presentando spesso arene un po' spoglie e prive di dettagli, la qualità delle texture regala un risultato visivo di alto spessore.

Down: Nel roster dei personaggi, oltre ai soliti nomi noti, sono presenti alcune new entry, tra cui segnaliamo Jinchuuriki, Darui e Hanzo.

BOTTE E CARTONI PARTE TERZA...

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

Difficilmente nella storia dei videogiochi i cartoni animati hanno avuto la fortuna che meritavano. Vuoi perché licenze spesso altisonanti come nel caso Dragon Ball risultavano deludenti se messe a confronto delle alte aspettative dei fan, vuoi perché il più delle volte le solite meccaniche banali rovinavano l'immersione dei giocatori nell'atmosfera, i vari cartoon tie-in non hanno mai brillato di luce propria. Ma per Naruto, protagonista dell'omonimo manga di Masashi Kishimoto e della famosa serie televisiva, la storia è decisamente diversa. Già, perché la serie videoludica Ultimate Ninja Storm rappresenta un caso a parte, e fortunatamente in senso positivo. E con questa terza iterazione del marchio, i ragazzi di CyberConnect2 si sono superati ancora una volta, spingendosi davvero al limite delle possibilità offerte dalle attuali macchine di gioco: tutto è divertente e insieme visivamente appagante tanto quanto guardare una puntata in televisione. Non che i precedenti episodi fossero da meno, ma qui si è fatto un passo avanti ulteriore verso quell'esperienza ludica definitiva pensata apposta per saziare i fan più pretenziosi del buon Naruto. Fin dalle prime battute verrete immersi nel bel mezzo di un'epica battaglia contro la Volpe a Nove Code e catapultati nel vivo dell'azione prendendo confidenza con le tante azioni a disposizione del giocatore.

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PLAYSTATION 3
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: CYBERCONNECT2
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

PEGGIO DI

DRAGON BALL KINECT

Tolto però il sistema di controllo pressoché invariato rispetto al predecessore, dove gran parte delle mosse è ancora eseguibile tramite la pressione di un tasto combinato all'uso dello stick analogico, le novità di Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 sono davvero poche e si limitano quasi esclusivamente agli aiutanti, ora dotati di una propria barra della vita e integrati a pieno titolo durante le combinazioni di gruppo attivabili con gli attacchi speciali. Il problema è che, per quanto il divertimento non manchi, l'immediatezza del gameplay e i virtuosismi grafici di questo pirotecnico tributo ai fan del ninja giapponese, da soli non bastano a soddisfare i palati più fini del genere picchiaduro.

Di riflesso, all'alto numero di personaggi giocabili, alla generosa fluidità dei loro movimenti sul campo di battaglia, all'ottimo bilanciamento degli scontri e alla generale semplicità con cui è possibile innescare coreografie ai limiti dell'immaginabile, si denotano una profondità di gioco quasi inesistente (che certo non aiuta il fattore longevità a lungo termine), e un'esperienza che rimane fortemente pilotata. Insomma, CyberConnect2 realizza ancora una volta una spettacolare produzione completamente dedicata ai fan, ma a causa della mancanza della giusta dose di tecnicismi nel gameplay, è costretta a tagliare fuori dagli interessi una grossa e più pretenziosa fetta d'utenza. La stessa, probabilmente, che dopo una puntata di Naruto accende la propria console per una galvanizzante partita online al caro "vecchio" Tekken Tag Tournament 2. E mica è poco.

Davide Panetta

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

ATMOSFERA: SE C'È UNA COSA CHE RENDE VERAMENTE UNICA LA SERIE ULTIMATE NINJA STORM, È PROPRIO LA CAPACITÀ DI RICREARE ALLA PERFEZIONE LE ATMOSFERE ORIGINALI DELLA SERIE ANIMATA. QUESTO TERZO EPISODIO CONFERMA LE ABILITÀ ARTISTICHE DI CYBERCONNET2.

VOTO 7/10

GUIDATO MA PUR SEMPRE SPETTACOLARE

IL GIOCO CHE FA "A PEZZI" GTA

LEGO City: Undercover

Down: Rex Fury è il super-cattivo del gioco. Ebbene sì, c'è pure una trama che funziona.

DETTAGLI

FORMATO: WII U
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: TT FUSION
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI: LEGO IL SIGNORE DEGLI ANELLI

PEGGIO DI: LEGO CITY

Down: Tra personaggi sopra le righe e battute a raffica, è impossibile non giocare col sorriso fisso sulle labbra!

Il 2012 è stato per l'industria un anno di transizione: in attesa della nuova generazione, le grandi etichette non sono state in grado di sfornare veri e propri capolavori, lasciando spazio a sviluppatori emergenti e/o indipendenti. Il pensiero va subito a Telltale Games, vera trionfatrice dell'annata scorsa, ma sarebbe un errore sottovalutare il lavoro svolto da Traveller's Tales, responsabile dei titoli legati all'universo LEGO. Nel corso dell'anno passato il team inglese ha saputo imporsi e convincere critica e pubblico con la felice accoppiata composta da LEGO Batman 2 e LEGO Il signore degli anelli, dimostrando di saper gestire con maestria importanti brand cinematografici (e non) grazie a un sano quanto imperdibile umorismo e una quantità spropositata di collezionabili. A TT Fusion, sorella minore di Traveller's Tales, è spettato il gravoso compito di abbandonare la zona di sicurezza costituita dal prestigio delle licenze sfruttate, per gettarsi nell'incerto mare delle opere originali. LEGO City: Undercover è il tentativo di TT di portare i LEGO videoludici a un livello successivo, affrancandoli dalle pesanti catene del gioco su licenza e cercando di farli muovere sule proprie gambe. Il risultato è che la libertà creativa in mano ai ragazzi di TT Fusion sembra addirittura aver giovato a questo Undercover: una struttura à la GTA, un open world esteso (anche se non gigantesco), personaggi straordinari, gag e battute a raffica, citazioni a non finire e una quantità spropositata di sbloccabili fanno di questo gioco il miglior esponente della serie LEGO e, vista la moria di titoli Wii U, un must have per i possessori della console Nintendo. La trama, che ammicca ai film action-polizieschi in stile Arma letale, vi metterà nei panni dell'agente Chase McCain durante la missione di cattura dell'arcinemico Rex Fury. Chase è un mago dei travestimenti, il che apre a un'infinità di soluzioni e idee di gameplay che si alterneranno a sezioni da platform più convenzionali. Anche gli enigmi qua e là, pure questi basati perlopiù sulle differenti abilità conferite dai costumi, sono semplici ma ben pensati. Ottima perfino l'integrazione del GamePad di Wii U, con quello che forse è il suo miglior utilizzo dopo ZombiU (non a caso alcune idee sembrano essere riprese dal gioco Ubisoft). Insomma, staremmo qui a parlare di un mezzo capolavoro se non fosse per tempi di caricamento biblici, una realizzazione tecnica tristemente deficitaria e un sistema di controllo che tende a fare le bizze, in particolare durante le sessioni di guida. Difetti trascurabili, visto che, in virtù dello squisito umorismo e della quantità di contenuti esorbitante, LEGO City: Undercover diverte, e pure tanto. Quasi quanto la stazione di polizia o la caserma dei vigili del fuoco della LEGO con cui giocavo da piccolo...

Manuele Paoletti

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

COLLEZIONABILI: LEGO City: Undercover è il sogno di ogni collezionista. Al di là dei vari collezionabili presenti all'interno del gioco, il vero pezzo da novanta è rappresentato dallo splendido personaggio LEGO racchiuso nell'edizione limitata!

VOTO 8/10

IL MIGLIOR LEGO AL DI FUORI DEI MATTONCINI

Up: Gli scontri possono sembrare confusionari, ma imparerete subito a destreggiarvi.

IN COMPAGNIA CI SI DIVERTE DI PIÙ

DungeonLand

DETTAGLI
FORMATO: PC
ORIGINE: BRASILE
DEVELOPER: CRITICAL STUDIO
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Come approcciarsi a un titolo che vi pone sia nei panni di eroi allegrotti, sia in quelli di un malvagio Dungeon Master? Provandoli entrambi, che domande! DungeonLand arriva direttamente dal Brasile ad opera di Critical Studio, un gruppo di appassionati di giochi di ruolo che ha voluto mescolare tutta una serie di citazioni al fantasy e al gioco da tavolo, offrendo un background ricco, ma soprattutto pieno di ironia e di battute rimandanti alla cultura del perfetto videogiocatore. Ci ritroveremo, infatti, a controllare uno dei tre eroi disponibili, ognuno di una classe diversa (con tre sottoclassi per eroe da sbloccare giocando), per esplorare i quadri e affrontare la caterva di mostri che ci si riverserà contro. Un hack'n'slash che rende al meglio se giocato in compagnia con altre due persone. DungeonLand non ne fa mistero: la sua vera essenza è totalmente cooperativa e, per nostra fortuna, anche online! Trovati i giusti amici, passerete ore e ore a divertirvi nell'affrontare i (non tantissimi) quadri proposti, tutti di una difficoltà crescente per arrivare infine al clou contro i titanici superboss che potranno impegnarvi pure per una mezz'ora. Ma DungeonLand possiede anche un'anima infima e bastarda, un aspetto da non sottovalutare minimamente. Avremo la possibilità di vestire i panni del cattivo DM e invitare degli amici nel nostro personalissimo parco giochi di morte e distruzione. Mentre gli altri continueranno nel loro normale gameplay, noi avremo a disposizione un grimorio di mostri di diversa potenza ed entità, tutti pronti a soddisfare la nostra sete di sangue secondo un valore intrinseco della carta, il quale sarà attivabile in base a quanti danni e malefatte riusciremo a causare ai nostri giocatori ignari. Difficile dire quale delle due modalità sia la più divertente, ma la prima è sicuramente più complessa e intrigante, sopratutto perché il livello di gioco più basso è "Difficile" e potremo aggiungere a nostro piacimento tutta una serie di handicap che lo rendono ancora più complesso (e a tratti frustrante per chi cerca un giochino leggero). Dall'altro lato però, è anche vero che giocare come DM regala una sensazione di potere totale, in particolare se si abusa del tasto della risata malefica. Ma DungeonLand non è solo rose e fiori: come tutti i giochi cooperativi puramente online, soffre degli stessi difetti, primo tra tutti la longevità. Le mappe sono poche e basterà un gruppo affiatato per completarle presto, per quanto rigiocarle permetta di guadagnare soldi e sbloccare abilità nuove, oltre a oggetti puramente ornamentali. Da bravo hack'n'slash, anche il gameplay non gode di grande varietà e, per quanto ci si debba adattare in base alla combinazione di classe/sottoclasse scelta, l'obiettivo finale sarà sempre quello di mazzuolare qualunque cosa si muova. Infine, il rischio di assistere a una nuova produzione forsennata, a tratti inutile, di DLC è alto, ma questo dipenderà molto da quanto Paradox deciderà di puntare sul gruppo brasiliano di sviluppatori. Speriamo solo che i nuovi contenuti portino nuove mappe, nuovi mostri (per entrambi gli stili di gioco) e tante risate per i gruppi di amici che decidessero di passare una decina di ore a spappolare mostri. Con DungeonLand il divertimento è assicurato, a patto di sapere che può durare poco.

Francesco Riccobono

Right: La ragazzina, invece, è in grado di manipolare la gravità del livello!

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SCELTA TOTALE: Un gioco che permette di indossare sia i panni dei classici eroi, sia quelli del malefico Dungeon Master, regalando ore e ore di divertimento in compagnia.

CHI HA VINTO A WATERLOO?

March of the Eagles

Down: Ho imparato più cose in questo gioco che a scuola. Ho detto tutto.

Ogni volta che mi trovo davanti a un nuovo Grand Strategy Game prodotto dalla Paradox Interactive, lo ammetto, cominciano a tremarmi le gambe. Siamo stati abituati a titoloni dal calibro di Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron e Victoria dove la quantità di informazioni da gestire era di una mole tale da far girare la testa anche agli strateghi più incalliti. Questa volta, però, con March of the Eagles la casa svedese ha deciso di incentrarsi solamente sulla gestione militare, rendendo al minimo la gestione economica e politica. Lo scopo del gioco sarà, difatti, possedere il maggior numero di territori e zone marine chiave, rendendo a conti fatti questo strategico una versione più "dura e ragionata" dell'ottimo Risiko che ci ha tenuto compagnia durante decine di notte insonni. Complice il periodo e la sempre ottima ricostruzione storica, avremo serie possibilità di uscirne vincitori solo se decideremo di guidare una manciata di paesi, ovvero le grandi potenze dell'inizio '800, cosa che purtroppo mi ha fatto storcere un po' il naso, amando giocare con piccoli paesi per portarli alla conquista con lunghe fatiche. Dimenticatevi anche le interminabili partite ambientate in più di duecento anni di storia: qui troveremo solo le guerre napoleoniche, in un arco temporale compreso tra il 1805 e il 1820. La grafica è come sempre più che gradevole, e gli appassionati che non perdono un titolo Paradox si sentiranno subito a casa, anche se, come me, potrebbero sentirsi molto limitati nelle azioni: a differenza del passato le opzioni diplomatiche sono veramente poche e si possono riassumere in "Dichiara guerra" e "Chiedi un'alleanza".
Anche il sistema di ricerca è stato molto semplificato: potremo spendere dei punti guadagnati con le nostre azioni per migliorare le nostre truppe, i rifornimenti o aumentare i soldi che riceveremo ogni mese. Le unità sono veramente tantissime e, grande novità per il genere, saremo testimoni anche di battaglie navali. Purtroppo i combattimenti si risolvono sempre in maniera automatica, mostrandoci solo qualche valore riassuntivo. Finalmente, se decideremo di giocare insieme ai nostri amici (fino a 32) in una partita multiplayer riusciremo a portare a termine la campagna in un paio di serate invece di intere settimane. Se avete sempre avuto timore di avvicinarvi ad uno strategico Paradox, March of the Eagles potrebbe fare al caso vostro, ma il titolo rimane comunque consigliato a chi cerca un titolo molto ragionato e particolarmente a chi adora il periodo storico in questione. Se volete fare il grande passo, però, non possiamo che consigliare Crusader Kings II, probabilmente il miglior titolo della casa svedese. Nonostante abbia già compiuto il suo primo anno di vita, continua a essere costantemente migliorato sia dalla stessa casa produttrice sia dalle migliaia di appassionati che continuano a sfornare Mod fantastici, tra cui la total conversion "Game of Thrones" che ci catapulterà nel mondo ideato da Martin. Ora, finalmente posso dirlo, sono un uomo migliore: ho finalmente capito dove si trovava la Prussia.

Marco Tassani

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: SVEZIA
DEVELOPER: PARADOX INTERACTIVE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

HISTORIA MAGISTRA VITAE: SOLO NAPOLEONE IN PERSONA POTREBBE VINCERE IN UNO STRATEGICO DEL GENERE. L'ACCURATEZZA STORICA È ECCEZIONALE.

Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri

GUIDA ALL'ACQUISTO

Che mouse prendo?

Qualunque videogiocatore che usi come piattaforma un PC almeno una volta nella sua carriera videoludica si sarà trovato a dover decidere che mouse comprare sia che fosse il suo primo mouse o che dovesse rimpiazzarne uno ormai da mettere in pensione. Si potrebbe essere portati a pensare che chi fa l'acquisto per la prima volta si possa trovare in una situazione più complicata, ma in realtà non è così: chi per anni ha giocato con il proprio mouse avrà molte più difficoltà a comprare un nuovo mouse e la sua più grande preoccupazione sarà che, con la nuova periferica, non possa raggiungere i livelli di abilità che aveva con il suo vecchio amico "topo". Vi basti pensare che in questi anni ho conosciuto videogiocatori professionisti che, per evitare questo rischio, acquistavano 3 mouse uguali in modo da dover evitare di doverlo cambiare per anni. In questo breve articolo vi racconterò quali sono gli elementi di su cui solitamente baso l'acquisto di un mouse, sperando che possa aiutare qualcuno a fare questa importante scelta. Come potrete immaginare, il mouse influenza fortemente la qualità della vostra esperienza di gioco; a seconda che giochiate FPS, RTS, MMORPG e via di seguito il mouse avrà più o meno impatto nel vostro livello di skill. Di certo, una buona parte dei risultati che potrete raggiungere (soprattutto a livello agonistico) dipenderà dalla qualità del mouse che userete e da quanto bene esso si adatterà alla vostra mano e al vostro stile di gioco. Non basta però orientarsi su prodotti gaming di fascia alta, bisognerà scegliere in base alle proprie abitudini. Per fare un esempio, c'è a chi piace un mouse particolarmente leggero e affusolato, chi ama un mouse ergonomico con un'impugnatura molto grande e via di seguito. Per dare l'idea, qualche numero fa vi avevamo raccontato di un mouse che dava la completa possibilità di scegliere peso e tipologia di impugnatura al videogiocatore. Certamente sarà più complicato trovare un mouse ergonomico ai videogiocatori sinistrorsi poiché solitamente la maggior parte dei mouse sono disegnati per chi utilizza la mano destra. Esistono però varie aziende che producono mouse comunque molto buoni e adoperabili con entrambe le mani. Visto il livello raggiunto oggi dai mouse gaming, c'è davvero poco da consigliare dal punto di vista dei DPI e dei sensori: se andrete sui marchi più famosi e rinomati di sicuro troverete gamme di sensibilità molto ampie e sensori con tempi di risposta velocissimi. I punti su cui soffermarsi possono però essere allora la quantità di accessori che il mouse stesso ha all'interno del suo packaging: per esempio potremmo privilegiare mouse che forniscono una cartuccera con i pesi o che abbiano all'interno impugnature differenti, piedini di ricambio con livelli di scivolamento e infine (non certamente per importanza) la possibilità di programmare la periferica con macro e profili dedicati a giochi differenti. Anche il software di gestione ha la sua importanza: i migliori mouse hanno una memoria interna in cui memorizzare i profili, e avere una GUI dedicata completa e facile da usare vi aiuterà di sicuro a sfruttare le potenzialità del vostro mouse al 100%. Una volta prese in considerazione tutte queste caratteristiche dovrete prendere in mano il mouse e sentire se vi trasmette buone sensazioni: se l'esame finale è passato avrete trovato il vostro fidato topo. Ovviamente non dimenticatevi di corredare il vostro mouse con un buon tappetino, ma di questo parleremo in futuro.

Down: Quella del mouse non è una scelta facile. Per fortuna che c'è GR a facilitare il compito!

NELLA BOTTE PICCOLA STA IL VINO BUONO

Quick Fire TK

Il vero appassionato di tornei dal vivo non fa mai a meno di portare con sé il suo set di periferiche, può accettare a malincuore di usare un computer messo a disposizione dall'organizzazione del torneo ma non penserebbe mai di competere usando mouse, tappetino, tastiera e cuffie differenti da quelle che usa ogni giorno in allenamento a casa. Quando si trasportano le proprie periferiche spesso il problema più grande è la tastiera che, essendo particolarmente lunga, a volte non riesce ad entrare nello zaino. Cooler Master ha pensato allora di creare una tastiera meccanica dedicata al gaming che, compattando il layout dei tasti, possa essere sensibilmente più corta. Stiamo Parlando della Cooler Master Quick Fire TK, una tastiera molto simile alla Quick Fire Pro di cui avevamo parlato qualche numero fa. Se la Pro ha un design molto aggressivo e presenta il fondo su cui sono montati i tasti colorato, la Quick Fire TK è costruita con una solida plastica nera ha una scocca dalle forme molto squadrate, impreziosita da alcuni dettagli in altorilievo rappresentanti forme geometriche. Il font scelto per i tasti è moderno e ben leggibile e tutta la tastiera è retroilluminata con la possibilità di scegliere tra cinque differenti livelli di illuminazione e tre modalità. Il colore della retroilluminazione dipenderà dal modello che sceglierete. Va sottolineato ancora una volta che siamo davanti a una tastiera meccanica: questo vuol dire che i tasti sono muniti di un interruttore di segnale, tecnologia che garantisce bassi tempi di risposta ed è facilmente riconoscibile dal tipico suono che fanno i tasti mentre vengono premuti. La tastiera che abbiamo ricevuto in prova usa degli switch Cherry MX Red, ma è possibile comprarla anche in altre due varianti che montano Cherry MX Blue o Brown. A seconda del modello che sceglierete cambierà anche il colore del fondo su cui sono montati i tasti e della retroilluminazione. La tastiera è venduta munita di un cavo guainato lungo 180 cm con spinotto in oro che è possibile decidere in che posizione fare uscire dalla tastiera grazie a dei canali dedicati che sono inseriti nella parte posteriore della tastiera e che guidano il cavo in modo che fuoriesca da uno dei due lati o dalla parte superiore. Come detto, però, la più grande particolarità di questa tastiera è il layout compatto dei tasti: infatti Cooler Master ha deciso di fondere il tastierino numerico e le freccette creando una tastiera che riesce ad essere molto più compatta e più corta della Quick Fire Pro di ben 8 cm, con una lunghezza totale di appena 37 cm e, soprattutto, pesando soltanto 544 g (contro il kilo e 200 gr della Pro). Ovviamente, se siete abituati a giocare usando sia tastierino numerico che freccette, non riuscirete facilmente ad abituarvi a questo nuovo layout.

Nel complesso, insomma, la Quick Fire TK racchiude tutte le splendide potenzialità di una tastiera gaming di livello alto in dimensioni più contenute. Unica vera pecca che accomuna la TK alla Pro è la mancanza dei tasti dedicati alla memorizzazione delle macro. Dal punto di vista del prezzo, è possibile acquistare la Quick Fire TK ad un prezzo che si aggira attorno ai 100 Euro, una cifra certamente rilevante ma giustificata dalla qualità dei materiali e della manifattura del prodotto. A questo punto è proprio tutto e non ci resta che darci appuntamento al prossimo numero con Hardware Republic.

SPECIFICHE TECNICHE:

MECCANICA	SI
Tipologia Switch (differente a seconda del modello)	SGK-4020-GKCR1: Cherry MX Red SGK-4020-GKCL1: Cherry MX Blue SGK-4020-GKCM1: Cherry MX Brown
Key Rollover	NKRO (Windows)
Polling Rate	1000 Hz/1 ms
Collegamento	USB 2.0 (cavo guainato rimovibile 1,8 metri con presa in oro)
Dimensioni	377.5(L)x138(W)x33(H)mm
Peso	544 gr
Retroilluminazione	SI (3 Modalità, 5 livelli)

Up: Le tre versioni create da CM.

Left: L'innovativo Layout della Quick Fire TK.

Down: Il Design Aggressivo della Tastiera.

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

YEAR WALK COMPANION

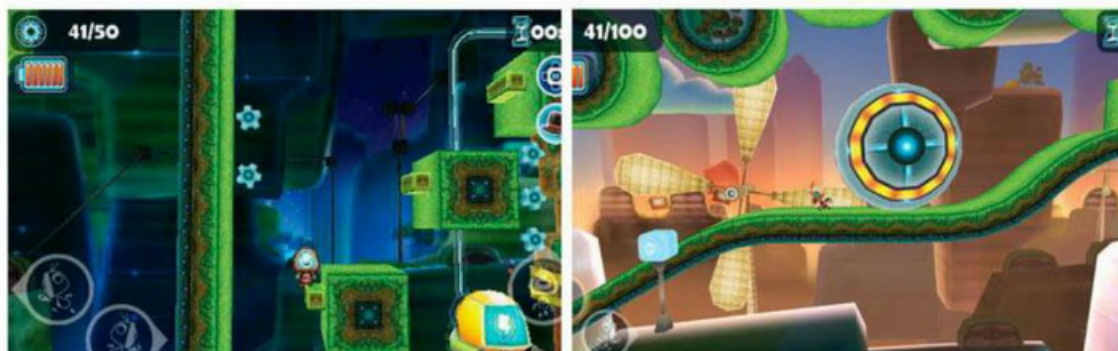
FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **Simogo**

Non è facile al giorno d'oggi imbattersi in titoli in grado di distaccarsi dai soliti stilemi ludici e proporre qualcosa di diverso dal solito, utilizzando oltretutto atmosfere fuori dall'ordinario. Ma se si esclude la produzione che conta, non è poi così difficile scovare di tanto in tanto autentiche perle di originalità. Quella che mette a disposizione dei giocatori il team indipendente Simogo, più che un semplice passatempo, è un'esperienza interiore, non lontana nel concetto da quel capolavoro che risponde al nome di Journey. Guardando attraverso gli occhi del protagonista, bisognerà muoversi nell'ambiente sia in senso orizzontale che in verticale, e osservare tutto con grande attenzione. I puzzle in Year Walk non sono infatti così semplici da decifrare e spesso richiedono una forte capacità interpretative per poterli comprendere e quindi risolverli. In uno di questi, ad esempio, dovrete cercare gli spiriti di quattro bambini, ma per farlo dovrete andare oltre la vostra stessa immaginazione, e spingervi al di là del visibile su schermo. Il vero scoglio che potrebbe scoraggiare i giocatori con meno dimestichezza con le avventure grafiche in Year Walk, è in effetti proprio la scarsa comprensione a livello superficiale del contesto, in quanto è spesso insita solo a livello latente. Anche se non per tutti, il gioco rimane comunque un piccolo capolavoro artistico e ludico che merita un'occhiata, se non altro per scoprire uno dei titoli più originali e controversi disponibili per smartphone. E non solo.

VOTO 9,5/10

CORDY 2

FORMATO: **iOS, Andorid** | SVILUPPO: **SilverTree Media**

Il primo Cordy è stata una piacevole sorpresa per tutti gli amanti dei platform. Prendendo di peso alcune caratteristiche del famoso LittleBigPlanet, i bravissimi ragazzi di SilverTree Media erano riusciti a realizzare un titolo piacevolissimo, intriso di tanti elementi puzzle amalgamati sapientemente a un level design di alto livello. In Cordy 2 la musica fortunatamente non è cambiata, anzi è stata arricchita da un arrangiamento nuovo e più orecchiabile che ne giustifica il prezzo non proprio così basso. Le novità sono tante e ricche di spunti davvero interessanti. I nemici innanzitutto sono aumentati per numero e caratterizzati da particolari feature che vanno a incidere sulle dinamiche del loro comportamento in gioco. Ma a stuzzicare di più sono i nuovi poteri di Cordy: potrete spaccare le pietre o trasformarvi in elettricità per passare rapidamente da un punto all'altro dello schermo, oppure usare una serie di mezzi per muovervi come il Jetpack e l'elicottero. Il tutto si innesta perfettamente al gameplay donando varietà al titolo e offrendo il giusto compromesso tra azione frenetica alla Sonic e momenti più cervellotici. Dal punto di vista grafico Cordy 2 convince sia per pulizia delle texture che per qualità artistica di livelli e personaggi, con davvero pochi punti sottotono. Diverso il discorso per quanto riguarda l'audio, certamente grazioso, ma niente che possa dirsi memorabile, anche a causa della breve durata dei brani.

MUNCH TIME

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **GAMISTRY**

MUNCH TIME è un titolo che segue come tanti, il filone dei puzzle game multilivello tanto caro alla tradizione del gaming mobile degli ultimi anni. Nei panni di un camaleonte dovrete raccogliere tre stelline per avanzare nel quadro successivo, ma per farlo, sarà necessario appigliarsi ai pistilli dei fiori. A volte il vostro colore non corrisponderà a questi ultimi, quindi dovrete ingerire gli insetti giusti per assumere il cromatismo ricercato. Con un po' di ingegno il divertimento è assicurato.

VOTO **7,5**/10

REAL RACING 3

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **EA SWISS SARL**

TANTI I NUMERI PER QUESTO REAL RACING 3, sicuramente uno dei migliori giochi di corsa disponibili su smartphone. Si inizia con la presenza di ben quarantacinque automobili delle marche più prestigiose, tra cui Lamborghini, Porsche e Bugatti, e si va con circa novecento eventi tutti da giocare. Ma nel gioco sono inclusi anche tracciati famosi come Laguna Seca e Silverstone, tutti fruibili al massimo grazie alla bontà dei controlli e alla meticolosa realizzazione tecnica sempre attenta al dettaglio.

VOTO **8,5**/10

CUBES VS SPHERES

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **SHOCKPANDA GAMES**

SE SIETE STANCHI dei soliti tower difense e volete qualcosa di più originale che però non si discosti troppo dal genere, allora dovreste provare assolutamente questo Cubes Vs Spheres. Il vostro compito sarà quello di eliminare una serie di cubi utilizzando esclusivamente delle sfere da lanciarli addosso. Ogni sfera possiede delle caratteristiche proprie che vanno ovviamente studiate per capire come sfruttarle al meglio. Anche se lo stile è minimalista, resterete esterrefatti dall'uso magistrale della fisica!

VOTO **9**/10

ROBO5

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **ANIMOCA**

PUR PRENDENDO PALESEMENTE ispirazione nello stile dal bellissimo Machinarium, Robo5 non è un'avventura grafica ma bensì un puro rompicapo. Purtroppo di originalità ce n'è ben poca, in quanto il titolo tende ad assomigliare molto nel gameplay alle ben note fasi puzzle/platform di Catherine. Proprio come nel suddetto gioco, infatti, anche qui bisognerà spostare e posizionare una serie di scatole per raggiungere la cima del livello. Grafica e sonoro sono però molto buoni.

VOTO **6,5**/10

DIE HARD

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **FOX DIGITAL ENTERTAINMENT, INC**

DA QUALCHE TEMPO è disponibile per i sistemi iOS e Android un runner game tratto dal famoso film Die Hard. In verità non si tratta di un esponente tipico del genere, ma piuttosto di un ibrido discretamente riuscito tra Temple Run e il mitico Time Crisis. Durante la corsa dovrete infatti non solo evitare gli ostacoli e cambiare direzione, ma anche sparare velocemente agli scagnozzi della mafia russa. Il gioco è abbastanza frenetico, ma il caricamento dell'arma troppo lento a volte rende l'esperienza un po' frustrante.

VOTO **7,5**/10

VECTOR

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **NEKKI**

CI MANCAVA PROPRIO un titolo come Vector nella fitta rete dei giochi mobile. Il prodotto sviluppato da Nekki è un runner game a scorrimento orizzontale in 2D, dove il protagonista è un esperto nella disciplina del parkour; il che si traduce in salti e acrobazie ai limite del possibile senza un solo attimo di respiro. Ma Vector è anche bello da vedere oltre che da giocare, grazie soprattutto a un comparto animazioni eccezionale, capace di rendere giustizia alla plasticità dei movimenti di questo bellissimo sport urbano.

VOTO **8,5**/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.149 APRILE 2013

in collaborazione con

I PROSSIMI EVENTI

27 aprile
STAR TREK CELEBRATION

4-5 maggio
STAR WARS: MAY THEE WITH YOU

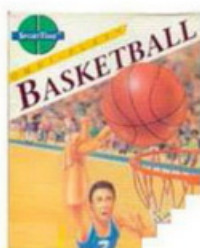
PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

TOP OF THE SPOTS

Il roboante annuncio della PS4, con tanto di Live Web Show interplanetario e relativa copertura mediatica annessa, ha risvegliato ricordi da tempo sopiti, che fanno riferimento all'epoca in cui Sony smise di dedicarsi unicamente a TV Color e Hi-Fi. Il calendario dice che è trascorso "solo" una ventennio da allora, eppure sembrano passati davvero eoni. A fronte di tutti gli sconvolgimenti cui è andata incontro l'industria dei videogame dal momento in cui la grande major di Tokyo propiziò la sua trionfale discesa in campo, un solo dettaglio è rimasto sostanzialmente immutato, e cioè il peso mediatico vantato oggi come allora dalle campagne pubblicitarie.

CHI L'HA VISTO

OMNI-PLAY BASKETBALL

1989 – SPORT TIME / DESIGN STAR CONSULTANTS – AMIGA / C64 / PC (1990)

Curioso esponente cestistico dell'omonima mini-serie sportiva prodotta da Ed Ringler sul finire degli anni '80, Omni-Play Basketball è il classico titolo che torna alla mente di colpo, favorendo clamorose epifanie. Laddove in molti videro soltanto un mucchio di minuscoli sprite intenti a passarsi una sfera che tutto sembra fuorché una palla da gioco, si celavano difatti intuizioni straordinarie, che avrebbero (forse inconsapevolmente) anticipato molte delle soluzioni care alle moderne simulazione a tema. Manifestandosi innanzitutto nel supporto di due differenti prospettive angolari – la prima a scorrimento orizzontale e la seconda, molto più ardita, a moto verticale – dette qualità emergevano in prevalenza dalle sfumature di un gameplay espressamente concepito per adattarsi alle esigenze degli utenti. Mentre gli amanti dei tatticismi avrebbero potuto godersi un' esperienza ludica più articolata, con tanto schermi difensivi e regole realistiche con cui confrontarsi, i giocatori più istintivi avrebbero avuto così accesso ad un format più snello, beneficiando non soli di facilitazioni nell'esecuzione dei tiri, ma anche di una maggiore tolleranza applicata alla gestione dei contatti.

Quella che, oggi come oggi, potremmo facilmente identificare come una spiccata versatilità concettuale venne curiosamente bocciata da gran parte dei gamer dell'epoca, i quali mal tollerarono la natura bipolare del gioco: ignorato dalla critica e dallo stesso pubblico Omni-Play Basketball scivolò pertanto in un oscuro oblio mediatico da cui neanche la successiva riedizione sponsorizzata nientemeno che da Magic Johnson riuscì a tirarlo fuori.

La Versione Simulativa di Omni-Play Basketball prevedeva, tra le altre feature, la possibilità di sostenere fino ad un massimo 9 stagioni stagione NBA, con tanto di statistiche variabili, Play-Off e squadre farlocche a decorare il tutto.

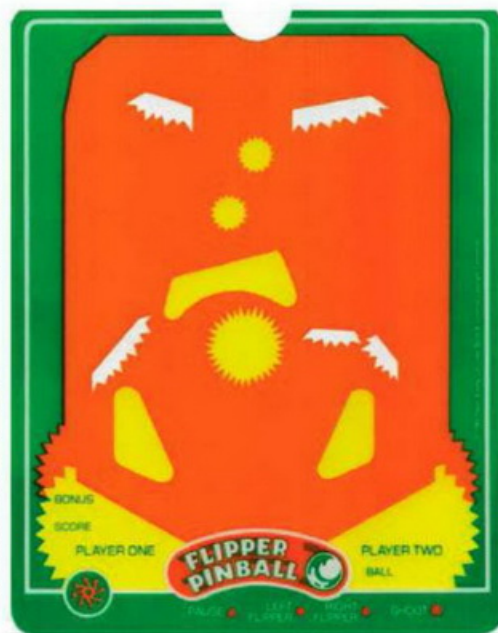
La serie Omni-Play includeva l'altrettanto poliedrico Omni-Play Horse Racing (1986 / 1989 – Spectrum ZX, Amstrad CPC, C64, Amiga, PC)

TOYS IN THE ATTIC

VECTREX OVERLAY

COME DOPARE UN MUCCHIO DI VETTORI

Chi ha avuto la fortuna di possedere un Vectrex, ricorderà senz'altro con nostalgia i plasticosi Overlay che venivano venduti in bundle con le rispettive cartucce da gioco. Questi curiosi fogli di acetato trasparente, ospitanti spesso e volentieri pittoreschi schemi grafici, andavano applicati allo schermo integrato della console con l'essenziale scopo di migliorare le prestazioni visive dei videogame cui erano abbinati. Oltre a conferire un minimo di colore alle altrimenti monocromatiche strutture vettoriali orbitanti in video, essi contribuivano anche a una sensibile riduzione del fastidioso sfarfallio che ne disturbava le animazioni, garantendo agli utenti un'esperienza di gioco molto più appagante.

Molti Overlay presentavano un design particolarmente elaborato, volto a delineare la struttura di fondali ed elementi di scena: è il caso di Flipper Pinball (1983), con tanto di molle e leve in evidenza o di Fortress of Narzod (1982), la cui texture di base rappresentava un evocativo paesaggio montuoso.

Se i primi spot PSX lasciarono intuire che il mondo dei pixel non sarebbe mai più stato lo stesso, gli anni successivi ci avrebbero insegnato che nessun altro marchio impegnato nel business era in grado di battere Sony su questo particolare campo da gioco. E, persino oggi, dopo oltre un decennio di Xbox, questa certezza fatica a vacillare. Da qui, il sospetto che non siano soltanto i processori, le capacità degli hardware o le stesse esclusive software a determinare il successo di una console. Da qui lo spunto per analizzare approfonditamente le tappe di una rivoluzione d'immagine, ancor prima che di contenuti… In attesa di ulteriori sviluppi a 720°.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

SHADOW FIGHTER

1994 AMIGA / AMIGA CD 32

A vedere le pessime conversioni Amiga dei vari Mortal Kombat e Street Fighter, verrebbe da pensare che il super computer Commodore avesse un vero e proprio problema coi picchiaduro a incontri… A dispetto di questa supposizione, il 16 Bit più amato di sempre, poteva invece sfoggiare un discreto parco di titoli a tema, molti dei quali sviluppati in economia da team ansiosi di regalare ai suoi possessori l'ebbrezza dell'Hadouken. Tra i vari progetti legati a questa singolare etnia di beat'em up, spicca senz'altro per completezza il possente Shadow Fighter dei N.A.P.S. di Messina, il quale resta probabilmente il migliore esponente della categoria, assieme al leggendario Body Blows del Team 17.

A trasformare l'opera di Domenico Barba e Fabio Capone in un vero e proprio classico del suo genere sarebbero intervenuti diversi fattori, non ultimo il notevole comparto grafico a base di coloratissimi scenari, imponenti sprite e molteplici layer di parallasse. Dovendo tuttavia individuare il punto forte dell'intero lavoro, saremmo in ogni caso propensi a premiare la robusta intelaiatura strutturale alla base del suo sistema di controllo. Oltre a rivelarsi assai performante, l'interfaccia di comando pareva difatti non patire in alcun modo il vincolo che legava l'esecuzione di qualsiasi colpo alla pressione dell'unico tasto "fire" a disposizione dei Joystick Amiga. E questo è davvero un record se si considera che ognuno dei 16 personaggi disponesse di ben 25 mosse differenti!

Apprezzato pressoché incondizionatamente da tutti gli appassionati dell'epoca, Shadow Fighter ottenne numerosi riconoscimenti anche dalla stampa specialistica, riscuotendo giudizi entusiastici sia in Italia che all'estero. Non è d'altronde un caso che, ancora oggi, i suoi artefici ricevano elogi da parte di fan ansiosi di mettere le mani su un suo eventuale remake iOS.

Il repertorio marziale a disposizione di ognuno dei 16 personaggi presenti nel roster veniva esaltato da animazioni piuttosto fluide, le quali brillavano particolarmente in ambito Colpi Speciali.

WEIRDOGAMES INC.

SEX VIXENS FROM SPACE

1988 FREE SPIRIT SOFTWARE

Rovistando negli archivi della polverosa accademia dei Punta & Clicca, può capitare di imbattersi in molte produzioni sui generis, alcune delle quali presentano tematiche tanto grottesche da lasciare seri dubbi sulla sanità mentale dei propri autori. Tra bizzarre epopee distopiche, raccapriccianti thriller di serie U e inqualificabili produzioni farsa, spiccano anche e soprattutto avventure destinate al pubblico adulto, i cui contenuti riuscirebbero senz'altro a spiazzare, ancora oggi, molti giocatori. Per avere un'idea più precisa di ciò di cui stiamo parlando, varrebbe a questo punto la pena di raccattare una copia di Sex Vixens From Space e godersela tutto d'un fiato… Anche perché non capita certo tutti i giorni di esplorare la galassia dall'interno della mirabolante fallo-navicella di Brad Stallion. Eppure, a trasformare il titolo firmato dalla Free Spirit in una vera pietra miliare del Weirdogaming non ci avrebbero pensato solo l'assurdo setting, i giochi di parole o le donnine ignude. Dietro i toni da goliardata e l'innegabile cattivo gusto di alcuni siparietti, prosperava difatti un universo tanto ricco da offrire molti spunti di interesse oltre alla mera caccia alle porno-amazzoni spaziali citate nel titolo, come pure una certa vivacità narrativa. Insospettabilmente curato, con la coraggiosa visuale in soggettiva ad esaltare il profilo di mondi assai bislacchi, Sex Vixen From Space può, in tal senso, essere inquadrato come il Weirdogame per eccellenza: un'operetta tanto assurda quanto sorprendente, che trova proprio nei suoi inaccettabili eccessi, la forza di trasformare l'orrido in appetibile.

Nuove allettanti copule attendono il nostro Brad, all'ombra dei giganteschi monti-mammella

THE MIRROR
CONVERSIONI A CONFRONTO
PAC-LAND
NASCITA E CONVERSIONI DEL PRIMO PAC-FORM DELLA STORIA

Ispirato all'omonimo cartoon distribuito world-wide dalla Hanna Barbera Production tra il 1982 e il 1984, Pac-Land si distinse come uno dei primi platform da sala a registrare un successo planetario. Molto più appariscente che giocabile, il titolo sviluppato da Namco doveva gran parte del suo appeal ad un comparto grafico colorato e vivace, le cui morbide forme naif rimandavano direttamente al look della succitata serie. Ulteriormente sottolineato dalla riproposizione delle medesime ambientazioni viste in tv, il legame vigente tra gioco e cartone sarebbe andato completandosi lungo i contorni dell'inedita anatomia conferita al Pac: al posto dell'ingorda sfera fluttuante dai denti aguzzi, figurava difatti un rassicurante umanoide dotato di gambe, braccia, nasone e completino da boy-scout. Curate dalla divisione Limited della stessa major nipponica, ma affidate a publisher alternativi quali Grand Slam Entertainments, Atari e Quicksilva, le conversioni home del gioco riuscirono a catturare solo in parte l'appeal visivo del progetto originale, ereditando tuttavia molti dei suoi limiti concettuali. Ma quale versione avremmo dovuto scegliere per godere del porting migliore?

INFO

ANNO 1984
SVILUPPO Namco
PRODOTTO Bally Midway
ARCADE BOARD Namco Galaga
GIOCATORI 1 - 2
LIVELLI 16 Ambientazioni / 64 Stage

TRAMA **Sperdutasi nei pressi di Pac-Town, una fatina chiede al buon Pac di aiutarla a ritrovare la strada per il Reame Fatato: a complicare l'impresa, interverranno puntualmente i fantasmini Inky, Pinky, Blink, Clyde e Sue, celebri rivali del nostro eroe.**

AMSTRAD CPC
1988 GRANDSLAM ENTERTAINMENTS

In termini meramente visivi, la versione Amstrad riusciva a limitare più o meno adeguatamente i danni derivanti dal drastico calo di risoluzione. Peccato che il coefficiente di giocabilità risultasse tuttavia compromesso da uno scrolling tutt'altro che fluido e un notevole delay dei comandi.

NES
1985 NAMCOT

Prima conversione a giungere sul mercato Home, l'edizione NES puntava tutto sulla velocità, sacrificando molti dei graziosi dettagli caratterizzanti i fondali dell'edizione originale. Il risultato dell'azzardo ripagò solo in parte i suoi responsabili, cui molti imputarono la colpa di aver trasformato Pac-Land in un mero clone di Super Mario Bros.

ATARI LYNX
1991 ATARI / NAMCO

Giunta sul mercato un po' a sorpresa, e con ben 8 anni di ritardo rispetto all'originale, la versione Atari Lynx si distinse come una delle più performanti. Benché il comparto grafico apparisse visivamente alleggerito, nonché viziato da una certa pixellosità, il gameplay di base risultava persino più reattivo di quello apprezzato in sala.

TURBOGRAFX 16
1989 NAMCO

A fronte del pur egregio lavoro svolto da Atari in ambito portatile, la palma del Porting perfetto spetta al solito Turbografx 16: un sistema evidentemente insuperabile in fatto di conversioni dirette da Arcade. A rendere questa versione del gioco ancor più speciale, l'apporto di numerose migliorie strutturali volte ad ottimizzare le dinamiche basilari del gameplay e affinare ulteriormente un comparto grafico impeccabile.

SPECTRUM ZX / MSX
1989 GRANDSLAM ENTERTAINMENTS / NAMCO LIMITED

Al contrario dell'edizione Amstrad, la versioni Spectrum ed MSX garantivano un feedback di gioco molto più appagante, pagando però caro dazio sotto il profilo tecnico. Orfano di tutti gli sgargianti colori che ne caratterizzavano la versione originale, questo Pac-Land finiva difatti con l'apparire come l'ombra di se stesso.

C64
1988 QUICKSILVA / NAMCO

Generalmente competitiva in termini di gameplay e graficamente curata, la conversione C64 si rivelò probabilmente la migliore dell'intero lotto 8Bit. A macchiare l'ottima prova del team Quicksilva l'adozione di una palette di colori dai toni piuttosto opachi e l'introduzione di un tappeto sonoro non certo all'altezza degli standard Commodore.

AMIGA / ATARI ST
1989 GRANDSLAM ENTERTAINMENTS / NAMCO LIMITED

Come prevedibile, le versioni Amiga e Atari ST presentavano un comparto grafico piuttosto simile a quello dell'edizione arcade, perdendo tuttavia qualche colpo sotto il profilo del gameplay. Origine del problema, il fastidioso delay dei comandi, reo di alterare gli equilibri dell'intera esperienza di gioco.

HAPPY ENDINGS

SUPER HANG-ON

1987 SEGA – COIN-OP

Evoluzione diretta del celeberrimo Hang-On pubblicato da SEGA nel 1985, Super Hang-On viene a tutt'oggi ricordato come uno dei maggiori successi mai registrati da qualsiasi Arcade Manufacturer in ambito Coin-Op. Balzato immediatamente ai vertici di ogni classifica grazie allo scoppiettante mix di elevata giocabilità e straordinaria possanza grafica alla base del proprio concept, il capolavoro di Yu Suzuki seppe tuttavia stupire il suo pubblico anche per caratteristiche collaterali, quali l'insolito umorismo che ne permeava la sequenza finale. Una volta completato il complesso il tour mondiale che li avrebbe visti intendi a domare il manubrio del solenne Moto-Cabinato che ospitava il gioco, gli utenti avrebbero difatti potuto assistere ad una storica gag…

Super Hang-On è stato convertito su nmerosi sistemi, tra cui inevitabilmente il Mega Drive di Sega.

Dopo aver divorato i tracciati più ostici di Africa, Asia e America a colpi di sudatissimi checkpoint, il nostro impavido centauro targato SEGA si appresta a chiudere il suo World Tour. Ultimo ostacolo prima della vittoria finale, il caro Vecchio Continente, quivi noto come un incubo di curve assassine e viscido asfalto…

Accolto da una ricca folla urlante, il re delle due ruote chiude la sua corsa assumendo una seducente posa plastica, pronto a godersi i flash delle macchine fotografiche e gli allori di una vittoria conquistata al cardiopalma…

… immancabilmente sopraggiunge dunque una troupe di giornalisti più che determinata a strappargli eroiche dichiarazioni. Con un agile gesto, il nostro provvede subito a slacciarsi il casco: finalmente i fan potranno dare così un volto al proprio beniamino…

Per lo stupore degli astanti il volto fino ad allora celato dall'elegante visiera scura non è tuttavia quello di un baldanzoso Brad Pitt delle due ruote, bensì quello di un simpatico ottuagenario con tanto di pipa, canuta barbetta e coccia pelata!

Incapaci di reggere lo shock, gli addetti stampa crollano al suolo svenuti e al simpatico nonnetto non resta che ammiccare alla telecamera con fare gigionesco: non sono in effetti molti gli anziani che possono vantarsi di essere stati mattatori assoluti di uno dei videogame più famosi di sempre!

SPECIALE

MARKETING CON LA S MAIUSCOLA

COME SONY CAMBIO' IL VOLTO DELL'INDUSTRIA DEI PIXEL

L'avvento della Playstation non favorì soltanto la definitiva affermazione dei sistemi ad architettura digitale, né si limitò a cambiare per sempre il nostro modo di rapportarci ai videogame. La rivoluzione scatenata da Sony intorno alla metà degli anni '90 stravolse anche l'immagine delle console stesse, conferendo loro un ruolo decisamente diverso da quello che esse avevano ricoperto fino ad allora. Prima che la multinazionale di Tokyo propiziasse il suo formale ingresso nel settore, i sistemi da gioco tradizionali erano rimasti di fatto confinati in un limbo mediatico dai connotati infantili, reo di proiettare sul grande pubblico l'idea che prodotti quali NES, Master System, Megadrive e SNES fossero sostanzialmente destinati ai più giovani, o addirittura "giocattoli".

Al contrario di quanto si possa pensare, la svolta in questione non derivò tuttavia dal semplice varo di un hardware particolarmente sofisticato quale quello della prima PSX, bensì da una filosofia marketing radicalmente diversa dagli standard fino ad allora proposti dai leader del settore, la quale consisteva nel promuovere la macchina come una nuova realtà hi-tech destinata a sconvolgere gli equilibri della quotidianità familiare.

Come alcuni non mancheranno di ricordare, questo particolare approccio ideologico non vantava connotati troppo pioneristici, né pareva offrire grandi garanzie di successo. Sia la Philips, con »

La fantomatica ragazza aliena dello spot, proveniva in realtà dalla gelida Svezia e aveva anche un nome alquanto terrestre: Fiona Maclean. Per assumere la fisionomia di una extraterrestre, la modella si sottopose ad una lunga sessione di video-montaggio realizzato tramite il programma After Effects.

MENTAL ENDEAVOUR

L'emblema più rappresentativo della straordinaria verve pubblicitaria sfoggiata da Sony a supporto del progetto PlayStation resta, a tutt'oggi, lo spot intitolato "Ricchezza Mentale". Passata alla storia come "il video della ragazza aliena", questa breve take di circa 40 secondi venne diretta nel 1998 dal brillante Chris Cunningham col preciso scopo di esaltare quel messaggio di evoluzione tecno-mediatica di cui la 32 bit Sony si era fatta promotrice.
Proferiti da una giovane dai tratti somatici alterati in modo da rimandare ad un'eventuale fisionomia extraterrestre, concetti quali "arricchimento mentale", "voglia di conquista" e "superamento dei limiti", assunsero immediatamente un notevole peso specifico nell'immaginario del pubblico, rimarcando il ruolo primario che la console avrebbe avuto nell'imminente abbattimento di frontiere fino ad allora ritenute insuperabili. Non a caso, lo spot si concludeva col sottotitolo, "Non sottovalutare la potenza di PlayStation": un monito che sarebbe presto diventato un vero e proprio comandamento!

Un'altra speciale caratteristica dello spot faceva riferimento all'impiego di una serie di labiali differenti volti ad accompagnare il doppiaggio di tutte le lingue parlate nei paesi cui esso sarebbe stato proiettato. Italiano incluso!

SPECIALE

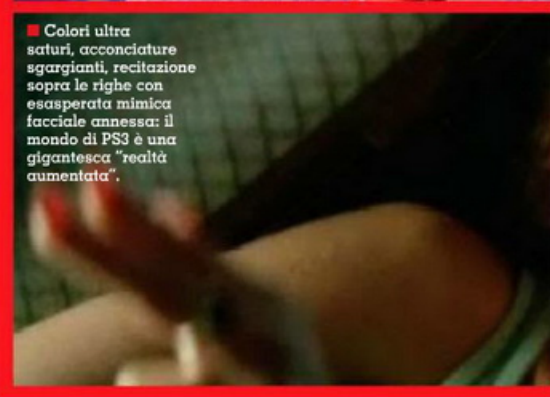
l'infelice progetto CD-i, che la Panasonic, con l'altrettanto sfortunato 3DO, avevano in effetti già cercato di cavalcare l'onda della multimedialità, registrando però clamorose sconfitte.
Quale fu dunque il fattore che permise a Sony di riuscire laddove altri blasonati esponenti dell'industria avevano fallito? È parare diffuso che il buon esito dell'azzardo fu per gran parte figlio di una campagna pubblicitaria senza precedenti nella storia di questo business, i cui contenuti riuscirono a solleticare la curiosità di un'utenza molto più ampia e variegata di quella storicamente legata al consumo di videogame. Grazie al martellamento di spot dal forte impatto stilistico e la strabiliante verve creativa, Sony seppe in pratica trasmettere al mondo un messaggio di profonda innovazione, suggerendo ai più che quel visionario "futuro" hyper-tecnologico anticipato dalle più amate pellicole Sci-Fi fosse finalmente a portata di mano.

Di colpo, tutti i topoi che avevano caratterizzato i commercial legati al lancio delle console prima di allora furono ridotti a fossili di un'epoca inesorabilmente tramontata, e così anche l'immagine e il linguaggio normalmente abbinati ad essa. Mentre Jerry Calà e le sue libidini targate Giochi Preziosi venivano agilmente rimpiazzate dalla scioccante ragazza aliena protagonista dei primi spot PlayStation, i marchi storici del settore quali Nintendo e Sega si ritrovarono pertanto fermi al palo. Da una parte impossibilitati a competere con Sony sotto il profilo economico, dall'altra incapaci di metabolizzare un cambiamento tanto immediato, essi si videro letteralmente soffiare l'indiscussa leadership del settore da sotto il naso: uno »

Tra le immagini più suggestive legate alla campagna marketing PS3, spiccava il colossale monumento "industrial" all'eroe del 21° secolo. Non un soldato, non un supereroe, bensì un semplice videogiocatore con tanto di cappellino e sneakers!

THIS IS **LIVING**

Scenari iper-realistici, immagini nitide come mai prima d'ora, il supporto totale della nuova tecnologia Blu-Ray e l'azione più spettacolare che si trasferisce dai nuovi schermi HD alla nostra quotidianità: è ancora una volta lo stravolgimento della normale realtà, il tema portante della campagna pubblicitaria legata alla PS3. Al grido di "Questo è vivere", Sony lancia una

Colori ultra saturi, acconciature sgargianti, recitazione sopra le righe con esasperata mimica facciale annessa: il mondo di PS3 è una gigantesca "realtà aumentata".

Dopo le console anche i videogame sarebbero stati pubblicizzati in TV. Magari durante l'intervallo della finale di Champions, con take degne dei più celebrati kolossal hollywoodiani.

serie di colorati spot ricchi di personaggi bizzarri e gag tragicomiche che rimandano alle più comuni situazioni da videogame. Qui da noi, ruba la scena la take diretta da Dante Ariola, in cui la bizzarra tranquillità di un resort dal look decisamente latino, viene turbata di colpo dall'esplosione di una granata impazzita. Sullo sfondo le riconoscibili note di "Amarcord": un richiamo diretto al celebre genio surreale di Federico Fellini, mattatore della celebre "Dolce Vita" italiana.

Per pubblicizzare la nascita del Playstation Network, Sony si affidò ad uno spot dal concept un po' estremo incentrato sulla "nascita" di un nuovo genere di videogiocatore. Gli esiti di questa campagna furono tuttavia controversi.

SPECIALE

shock che maturò conseguenze ancor più imbarazzanti.
Mentre i dirigenti SEGA preferirono ritirarsi in buon ordine e accettare quasi con stoica rassegnazione la clamorosa sconfitta del Saturn, i responsabili Nintendo rimediarono, infatti, una batosta per molti versi peggiore con l'N64. A fronte dei pur commoventi propositi, la campagna promozionale a tema "Artiglia la potenza" non risultò essere altro che una goffa imitazione dell'approccio Sony; e ciò andò inesorabilmente a complicare una situazione di mercato già di per sé compromessa da scelte sbagliate in fatto di supporti software.

Sebbene molti sedicenti analisti di mercato ventilarono l'ipotesi di un boom a effetto fisarmonica, la rivoluzione mediatica innescata da Sony avrebbe assunto connotati ancor più spaventosi negli anni successivi, andando a scavare un solco incolmabile tra la major di Tokyo e le sue inseguitrici. Uno degli esempi più lampanti della spaventosa influenza esercitata da quest'ultima sulle masse fu, in tal senso, la debacle del pur glorioso Sega Dreamcast, che la PS2 riuscì a castigare duramente ancor prima di debuttare, grazie ad un vero e proprio bombardamento pubblicitario.

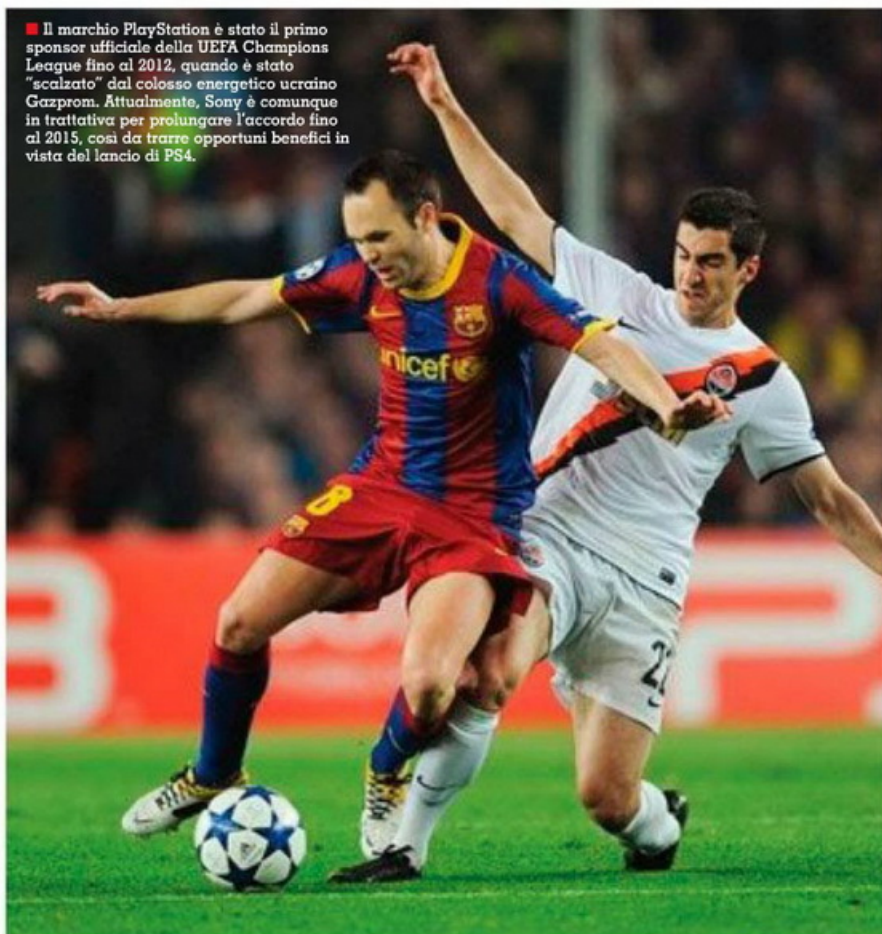
THE THIRD **PLACE**

Il debutto della PS2 coincise col lancio di una delle campagne pubblicitarie più imponenti e ossessive che la storia di questo settore ricordi, il cui tema portante sarebbe stato il misterioso "Third Place": una dimensione spazio temporale tanto nuova quanto visionaria, in cui realtà e sogno sarebbero definitivamente diventate un tutt'uno. Tra i vari spot prodotti da Sony a riguardo, spiccò per originalità e fascino la take diretta da David Lynch nel 2000. Rielaborando in chiave hi-tech la celebre sequenza conclusiva della seconda stagione della Serie TV Twin Peaks, il visionario regista statunitense proiettò il pubblico in un claustrofobico incubo sensoriale, in cui i suoni e le immagini tendevano a sovrapporsi fino a plasmare un universo tanto surreale quanto riconoscibile: il salotto di casa occupato da ibridi antropomorfi, tra cui un inquietante anatroccolo in frak.

Lo slogan "Welcome to the Third Place" divenne un vero e proprio tormentone che stuzzicò la curiosità del pubblico per tutti i mesi che separarono l'annuncio della console dal suo effettivo debutto. Mentre la folla si chiedeva cosa fosse questo fantomatico "Terzo Posto", Sony avrebbe ottenuto esattamente quello che voleva, e cioè, che tutto il mondo stesse parlando di PS2. In un modo o nell'altro.

IL FATTORE CAMPO

Incredibile a dirsi, secondo diversi esperti di marketing, il clamoroso successo riscosso dalle campagne marketing legate al marchio PlayStation sarebbe dipeso anche dalla costante presenza di loghi a tema durante lo svolgersi di eventi sportivi particolarmente seguiti quali la Champions League di calcio o le partite della NFL. Manifestandosi principalmente attraverso la disposizione dei cartelloni a bordo campo, questo bombardamento mediatico avrebbe difatti permesso al brand di attirare l'attenzione di un pubblico più eterogeneo, nonché di beneficiare del prestigio conferito alla sua immagine da palcoscenici così prestigiosi.

Il marchio PlayStation è stato il primo sponsor ufficiale della UEFA Champions League fino al 2012, quando è stato "scalzato" dal colosso energetico ucraino Gazprom. Attualmente, Sony è comunque in trattativa per prolungare l'accordo fino al 2015, così da trarre opportuni benefici in vista del lancio di PS4.

Quando nel 2002 un'agguerrita Microsoft ufficializzò la sua discesa in campo console, la fisionomia del settore era pertanto cambiata radicalmente. Quella che un tempo rappresentava solo un'esclusiva porzione dell'Home Entertainment ne era ormai diventata la valvola di sfogo principale e dette condizioni favorirono ben presto l'avvio di un conflitto fatto di slogan visionari e testimonial di lusso, che si sarebbe protratto fino ed oltre l'avvento di Playstation 3, Xbox 360 e Wii.

Era il preludio al nostro presente: l'overture di un mercato che vive, oggi più che mai, di visioni, streaming event globali e mefistofelici colletti bianchi capaci di far passare un semplice pad per la PlayStation 4 e spingerti gridare "La Voglio!". La versione 2.0 del fu Quarto Potere, o soltanto l'ulteriore step evolutivo di un processo ancora ben lungi dal ritenersi compiuto.

Che ci piaccia o meno, tutto questo circo è nato dalla scintilla innescata da Sony in quell'indimenticabile autunno di metà anni '90 ed è giusto riconoscere ai suoi dirigenti il merito di averla saputa alimentare con una maestria ancora oggi ineguagliata.

Mentre scriviamo non ci è dato ancora di conoscere i contenuti dell'imminente campagna pubblicitaria destinata a trasformare la PS4 nel nuovo Eden perduto dei videogiocatori, né quali saranno le contromosse di quella Microsoft che, di certo, non ha poi molto da imparare a riguardo. L'unica certezza è che, comunque vada, sarà uno spettacolo da vivere pad alla mano… O forse, soltanto seduti sul divano, come meri spettatori. ■

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

La Tetris Collection, l'immortale Tetris nei maggiori formati esistenti.

La collezione retrogaming è disposta all'interno di cassetti. Qui il suo primo amore, il Game Boy.

La vita è come Tetris, per cavarsela è necessario saper incastrare bene i pezzi giusti!

Daniele Nunziati, classe 1986, vive a Roma, nei dintorni dell'Eur, ed è l'attuale campione europeo di Tetris. Daniele inizia la sua carriera di videogiocatore da giovanissimo, ad inizio anni '90, nel periodo del pieno splendore dei 16 bit. Fin da allora ha però sempre avuto un grande sogno che nel tempo è diventato un rimpianto, come apprendiamo dalle sue parole: "durante l'infanzia, anche se lo desideravo molto, non avevo un Super Nintendo perché era troppo costoso. Ho avuto però il Game Boy fino al 2000. Nello stesso anno mi è stata regalata la PSone, quella piccola, poco prima che uscisse la PlayStation 2. Poi nel 2003 anche io sono passato alla PlayStation 2. Nel 2006, infine. mi sono comprato il Wii che è stata la mia prima console casalinga Nintendo!" Pur essendo da sempre Nintendo la sua casa videoludica preferita, Daniele non ha dunque mai potuto, per vari motivi, vivere appieno le grandi epopee di NES, SNES, N64 e GameCube. Dopo aver preso il Wii però Daniele compie una scelta drastica: deve recuperare gli anni perduti! A quel punto si procura tutte le console Nintendo ed inizia una nuova carriera da retrogamer. Il Virus Nintendo è stato dunque in gestazione per oltre quindici anni, ma alla fine ha prevalso. Nel frattempo si specializza con il suo titolo preferito, Tetris, posseduto in tantissime versioni diverse, persino un raro stand alone da collegare direttamente alla TV. Attualmente Daniele è possessore di PlayStation 3, ma col cuore appartiene orgoglioso allo Zoccolo Duro Nintendaro (ZDN). Oltre al console gaming Daniele ultimamente ha apprezzato molto l'iPad come piattaforma da gioco alternativa e la consiglia a tutti i lettori.

Dettagli

NOME: Daniele
COGNOME: Nunziati
NICKNAME: Tetris Champ
ETA': 26 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Game Boy Color Pokemon Limited Edition

Daniele accanto alla vetrina Nintendo, durante la mostra Archeoludica 2011.

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

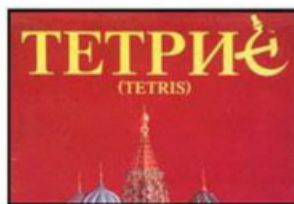
NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

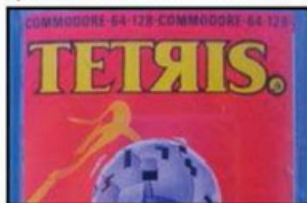
retromarket

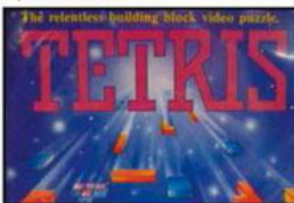
LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è totalmente dedicato all'indimenticabile rompicapo Tetris, gioco simbolo dell'intero genere puzzle. Il titolo è stato ideato da Alexey Leonidovich Pajitnov nel 1984 su un computer Elektronika 60, di proprietà dell'Accademia delle scienze sovietica e solo dopo alcuni anni è diventato un incredibile successo.

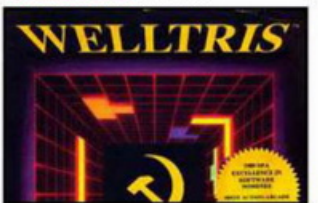
NOME COMPUTER: ELEKTRONIKA 60M
VERSIONE: RUSSA (CLONE DEL LSI-11/DPD-11 USA)
ANNO DI PRODUZIONE: 1975
PRODUTTORE: ELEKTRONIKA
QUOTAZIONE: 2500+ EURO

TITOLO: TETRIS (FIRST RELEASE)
VERSIONE: RUSSA
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
SVILUPPO: ALEXEY L.PAJITNOV
COMPUTER: ELEKTRONIKA 60M
QUOTAZIONE: GIOCO NON COMMERCIALE

TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: IMAGIC ELORG (ELECTRONORGTECHNICA)
COMPUTER: COMMODORE AMIGA
QUOTAZIONE: 30 EURO

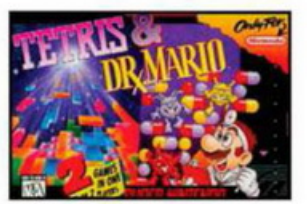
TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: SPECTRUM HOLOBYTE INC.
COMPUTER: SINCLAIR ZX SPECTRUM
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: MIRRORSOFT/ MASTERTRONIC
COMPUTER: COMMODORE 64
QUOTAZIONE: 8 EURO

TITOLO: TETRIS (TENGEN)
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPO: ATARI GAMES CORPORATION
CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 25 EURO

TITOLO: TETRIS (NINTENDO) "SMALL BOX"
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO CO.
CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 25 EURO

TITOLO: TETRIS (NINTENDO)
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
CONSOLE: GAME BOY
QUOTAZIONE: 40 EURO

NOME CONSOLE: NINTENDO GAME BOY "TETRIS BUNDLE"
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 150+ EURO

TITOLO: WELLTRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: SPHERE/SPECTRUM HOLOBYTE INC.
COMPUTER: APPLE MACINTOSH
QUOTAZIONE: 70 EURO

TITOLO: SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: TOSE CO LTD
CONSOLE: NINTENDO SUPER FAMICOM
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: TETRIS 2 PLAYER'S CHOISE
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: TOSE CO LTD
CONSOLE: NINTENDO SNES
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: TETRIS & DR. MARIO
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: NINTENDO CO.
CONSOLE: NINTENDO SNES
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: 3D TETRIS
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: T&E SOFT
CONSOLE: NINTENDO VIRTUAL BOY
QUOTAZIONE: 60 EURO

TITOLO: TETRIS 4D
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
CONSOLE: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 18 EURO

TITOLO: TETRIS SWIM SUITE
VERSIONE: AUSTRALIANA
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
PRODUZIONE: BLACK MILK (THE CHERRY ARCADE SHOP EBAY)
TIPOLOGIA: COSTUME DA BAGNO A TEMA TETRIS
QUOTAZIONE: 90 DOLLARI AUS

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Boom... Counterspell! 1/2

Storia in due atti

Nei circa 16 anni nei quali ho giocato competitivamente su PC e console, ho sempre sentito parlare di Magic The Gathering , il gioco di carte collezionabili (che da qualche anno esce anche su XBLA, PSN, e iPad con il titolo Duels of The Planeswalkers) e del grande affetto dimostrato dai giocatori italiani verso questa disciplina. Mentre io partecipavo a tornei di Starcraft e in generale di videogiochi la cui affluenza diminuiva anno dopo anno, sapevo che da qualche parte in Italia venivano allestite tavolate in cui, a suon di "tappo un mana rosso e ti fulmino quell'affare", il gioco competitivo delle "figurine" magiche progrediva senza sosta. Ma finché non vedi non credi e siccome i LAN Party e Starcraft sono arrivati addirittura ad occupare i prime-time della televisione coreana, mi sono sempre sentito parte dell'elite del "gaming" competitivo. Recentemente ho scoperto di sbagliarmi, quantomeno paragonando la scena italiana delle due suddette passioni. Non mi basterà una column a descrivere le analogie e differenze tra i tornei di MTG e quelli di videogiochi. Ho pensato quindi di partire dalla mia esperienza personale in cui, spero, molti netgamer attempati possano riconoscersi. Ho iniziato a giocare competitivamente a QuakeWorld nel 1997 (avevo 19 anni); da quel momento, viaggiando in giro per lo stivale da un LAN Party all'altro, mi sono reso conto che i tornei di videogiochi erano troppo belli per farli uscire dalla mia vita. Le soddisfazioni che si provano nel confrontarsi competitivamente sono fortissime; chiunque le abbia provate non fa difficoltà ad ammettere che è difficile uscire dal giro. Ci vorrebbe un libro per spiegare con cognizione di causa perché: vi consiglio quello di T.L. Taylor, Raising The Stakes (uscito solamente in inglese per The MIT Press) se volete approfondire la vostra conoscenza sul mondo degli E-Sport. Tuttavia, arriva un certo punto della vita, in cui devi abbandonare la community: lavoro, famiglia, oppure semplice crescita personale, sono buoni motivi per non allenarsi nella sacra arte degli headshot notturni. C'è chi prova a continuare per puro divertimento; difficilmente sarà però in grado di competere ad alti livelli con gamer-macchine-da-guerra che passano ore e ore sui server di gioco. Io ho cercato di mantenere questa passione finché ne è valsa la pena, cambiando titolo più volte; ho mollato gli RTS in generale dopo la mia sconfitta, in semifinale, alle eliminatorie WCG del 2008 a C&C3. Poi ho provato a rifarmi una gamertag con Street Fighter IV. Ma al primo torneo ho aperto gli occhi e appeso il mouse/joypad al chiodo. Ci vuole troppo tempo. Ed è lì che è arrivato MTG, ovviamente quasi per caso, proprio con Duels of The Planeswalkers. Impari le regole, decidi di provare il gioco competitivo, ti rechi in un negozio... e sei di nuovo nel giro! Almeno personalmente parlando. Ed eccomi qui a 34 anni nuovamente a girare l'Italia per partecipare ai vari tornei che Wizard of The Coast e i suoi partner organizzano. Grazie a MTG ho anche ritrovato la logica delle community, e relativi stimoli, che umanamente mi hanno portato ad amare Starcraft. Conoscere persone nuove, confrontarsi sulle strategie di gioco, sperare insieme ai tuoi compagni che qualcuno faccia risultato. Con la differenza che non servono ore e ore di allenamento per giocare a buoni livelli. Ma soprattutto disponendo di una scena che vanta decine di tornei importanti all'anno organizzati in Italia ai quali partecipano anche migliaia di persone. Perché? Appuntamento a Game Republic di maggio.

> "Impari le regole, decidi di provare il gioco competitivo, ti rechi in un negozio... e sei di nuovo nel giro!"

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Mi dia del Neuromarketing in gocce, grazie

→ Il dolore psicologico dell'acquisto

È cosa nota che il cervello è organizzato per zone. Numerosi esperimenti sull'empatia, hanno evidenziato che le aree del cervello attive quando un partner viene sottoposto a dolore fisico, sono le stesse che si "mobilitano" quando è il soggetto stesso a provarlo in prima persona. Attraverso altri esperimenti si è capito come risultano attive regioni del cervello che elaborano emozioni osservando ad esempio un corpo a seconda della posizione che assumeva. Se ne deduce che il cervello non fa differenza tra esperienza reale e/o rappresentata, alla stregua dell'effetto placebo. Sono stati effettuati esperimenti che misuravano la sofferenza emotiva causata da un abbandono reale o un'esclusione da un gruppo sociale virtuale (videogioco, social network ecc...), e anche in questo caso si sono attivate le medesime zone cerebrali del dolore fisico, poiché questo tipo di esclusione è vissuta come un momento tragico. Questi tipi di ricerca, che uniscono le neuroscienze e il marketing, prendono il non troppo fantasioso nome di Neuromarketing, ovvero una nuova branca che studia come funziona il cervello al momento dell'acquisto di un prodotto, sia esso fisico o virtuale. Da questi studi, ad esempio, è emerso che le ragioni della disponibilità alla persuasione si trovano nella parte mediale/prefrontale della corteccia, in cui risiede l'istinto che ci fa credere con eccessiva disinvoltura a tutto. Pertanto i ricercatori sono riusciti a spiegare come un marchio famoso sia spesso più gradito rispetto ad uno meno conosciuto, anche se i gusti del soggetto vanno addirittura in direzione del meno celebre e magari più economico. In poche parole questa nuova materia sta sostituendo di fatto, almeno oltreoceano, i classici sondaggi d'opinione nell'individuazione di prodotti e campagne pubblicitarie mirate a stimolare specifiche aree del cervello in modo da massimizzare il più possibile le vendite di un prodotto. I videogiochi che meglio hanno sposato questa filosofia sono ovviamente i Free to Play, e in particolare quelli legati al mondo mobile o dei social network. In questo caso si studia quanto è "doloroso" l'acquisto di pacchetti legati all'esperienza di gioco. In CSR Racing ad esempio (o anche nel recente Real Racing 3) ci sono varie formule di pagamento associato all'esperienza di gioco e alla disponibilità economica (e quindi attente alla psicologia dell'acquisto in base all'utente). Pertanto se si vuole tutto, subito, alla migliore offerta (conosco persone che l'hanno fatto anche non avendo grosse disponibilità di danaro), ecco palesarsi lo scioccante pacchetto a 89,90 euro. Praticamente più di un tripla A per console domestiche. Una scelta che però viene ammortizzata in poche settimane di gioco avendo subito tutto a disposizione. Se rischiate un infarto solo aprendo quella pagina del negozio virtuale, vi vengono in aiuto i vari pacchetti che partono da poco più di 1 euro, e che danno una percezione dell'acquisto momentaneo più accettabile per l'utente medio, ma che a conti fatti può portare all'esborso di 30-40 euro in poco più di un mese se ci si fa prendere dalle meccaniche perverse del gioco. Se proprio non si vuole mettere mano al portafogli si può sempre optare per l'approccio integralista (altrimenti non si chiamerebbero Free to Play). In questo caso preparatevi a sprazzi di gioco intramezzati da lunghe pause obbligate anche di alcune ore (rifornimento benzina, riparazione dell'auto ecc...) che possono portare il videogiocatore a passare mesi e mesi prima del fatidico ending game. Io sono tra questi (CSR mi ha portato via 2 mesi), d'altronde faccio parte di quella generazione che ha raggiunto Tokyo con 100 lire nel cabinato di 1942, e che rimase scioccato (eccolo, il dolore) davanti alle 500 lire che bisognava sborsare per Dragon's Lair, tanto che avevo imparato tutte le mosse del laser game guardando le partite degli altri prima di sganciare il doblone. Alla fine quella stronza di Daphne mi è costata 3'000 lire, ma almeno l'ho salvata tenendomi gran parte della paghetta.

> "Se si vuole tutto e subito ecco palesarsi lo scioccante pacchetto a 89,90 euro"

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

I giochi al centro della nuova console Sony

→ PlayStation 4: La rivincita dei Gamers Old School

Quando tanti videogiocatori vedevano di cattivo occhio qualsiasi tipo di uso non ludico e/o non tradizionale delle console, sono stato fra i primi ad immaginarmi che in salotto ci potesse essere un centro multimediale capace di assolvere a quanto potesse fare un PC quanto meno per la visione di film e immagini oltre all'ascolto di musica e quant'altro. E così le cose sono andate avanti e, che sia PlayStation 3 o Xbox 360, abbiamo avuto una macchina da gioco capace di fare tanto altro che non fosse soltanto videogiocare. Al contempo il free to play (o pay to win) sembra insidiare sempre più fette di mercato al gaming tradizionale non solo su PC, ma noi della "vecchia guardia" abbiamo avuto da Sony una bella rivincita con PlayStation 4.
Perché Sony ha subito chiarito che anche nella prossima generazione i Giochi con la G maiuscola saranno ancora una volta al centro della nuova console. Tutto il resto è un bel contorno, sempre più ricco, sempre più social, sempre più connesso, sempre più completo ma sono sempre e soltanto loro al centro dell'attenzione. Ecco così che i nuovi capitoli di Killzone, Infamous, l'arrivo di Diablo 3 su console, Watch Dogs, Destiny, DriveClub e successivamente anche Thief sono lì a dirci che il videogioco "tradizionale" avrà ancora una volta un ruolo preminente su PlayStation 4.
Sia chiaro: è giusto aprirsi a forme nuove di fruizione del videogioco, ai nuovi sistemi di controllo capaci di percepire il movimento, ma vedere che comunque il Dual Shock è sempre un joypad è un'altra importante conferma su quello che sarà giocare in modo "next generation".
Pensateci bene: al cinema è stato introdotto il 3D, qualcuno si è spinto anche al 4D (al momento solo in qualche parco giochi a dirla tutta...) ma la fruizione del medium cinematografico è rimasto lo stesso da secoli. Poi è nata la TV, Internet ma il linguaggio cinematografico è rimasto a livello macro, sempre lo stesso.
Non è letteralmente immaginabile che il videogioco tradizionale possa scomparire e al contempo che le qualità tecnologico-visive sempre più performanti non vengano messe a disposizione di esperienze videoludiche sempre più monumentali e capaci di catturarci in universi immaginifici immersivi e sensazionali.
Ben venga tutto quanto di innovativo possa esserci, ma tutti gli analisti pronti a dare per morto il videogioco tradizionale devono farsene una ragione: il videogioco tradizionale continuerà a vivere. E, se posso permettermi di dare un consiglio a Sony e Microsoft, che tradizionalmente si possa continuare ad utilizzare anche nella prossima generazione di console, i videogiochi usati. Se è sbagliata la pirateria che uccide l'industria, al tempo stesso l'avidità di bloccare l'utilizzo di giochi usati, cosa che rende ancora più elitaria la possibilità di fruire del videogioco, è culturalmente, eticamente e socialmente sbagliata. Questo blocco potrebbe essere l'unico modo per affossare il "traditional gaming" e spingere lontano i videogiocatori, soprattutto quelli più giovani o maggiormente colpiti dalla crisi economica che buona parte del mondo sta vivendo. Occhio quindi a non cadere nel tipico detto popolare: chi troppo vuole, nulla stringe.

“Sony ha messo subito in chiaro che i Giochi con la G maiuscola saranno ancora una volta al centro della nuova console”

LIKE A ROLLING STONE

di Federico Ercole

FEDERICO ERCOLE Scrive di videogiochi, cinema e letteratura, imponendosi nel primo campo come una delle penne più prestigiose del panorama italiano. Oltre alla carta stampata, Federico vanta collaborazioni con programmi TV e l'organizzazione di retrospettive legate ai videogiochi per diversi festival del cinema.

The Last Of Us

→ Tremando sotto la pioggia

Ho sempre amato quando nei videogiochi piove. Ricordo quando iniziai The Legend of Zelda: A Link to The Past con il mio nuovo e stupefacente SNES, era maggio tempo di temporali, e pioveva su Torino come pioveva sulle basse abitazioni, sui campi e sui sentieri di Hyrule, all'inizio di quella grandiosa avventura. La pioggia, me l'ha insegnato Akira Kurosawa con i suoi film, è l'acceleratore meteorologico e mitologico dell'epica, il sangue della tragedia che diviene acqua, lacrime dall'empireo. Inoltre la pioggia è donna, una divina e atmosferica femmina empatica che ci restituisce, attraverso i laghi immensi dei suoi occhi, le nostre emozioni.

Non ho mai vagato sotto una pioggia tanto vera, bella e crudele, quasi ne percepivo l'odore e l'umida carezza, come quella che cade dalle nubi gravi e nere che pendono sopra la Boston in rovina di The Last of Us, di cui ho giocato un frammento negli uffici di Sony.

Piange nel mio cuore, come piove sulla città; cos'è questo languore che mi penetra il cuore?

Pioggia dritta, fitta e affilata che cade rimbalzando sui ruderi sbilenchi di grattacieli collassati, che infradicia la flora di una natura risorta dalla putrefazione dell'estinzione umana, che scorre sulle superfici di cemento crepato bagnando di cristallini prodigi pluviali i vecchi muri e le vetrate crepate, che rimbalza sulle lamiere contorte dei veicoli arrugginiti che giacciono sulle strade come i cadaveri di metallici dinosauri.

O dolce brusio della pioggia per terra e sopra i tetti! Per un cuor che si annoia, oh il canto della pioggia!

Muovo Joel con il suo zaino di pelle, con lui ci sono la giovane Ellie e un'altra donna. All'inizio mi muovo piano, mi fermo, incurante che questi si stiano inzuppando d'acqua.

Non voglio perdermi nessun panorama e esplorare è cosa fondamentale in The Last of Us, non solo per l'ebbrezza della visione che si ricava dalla contemplazione degli scenari, ma per ciò che si può trovare, utili risorse per sopravvivere.

Piange senza ragione nel cuore che si accora. Come, nessun tradimento! Dolore senza ragione.

La pioggia favorisce la crescita dei funghi e il mondo di The Last of Us ne è pieno, non si tratta tuttavia di tondeggianti e gustosi porcini ma del micidiale "cordyceps", che ha infettato gli esseri umani trasformandoli in orrori ambulanti.

Percepire la presenza degli infetti, ascoltarne gli orrendi biascichii, vederli e infine affrontarli -in bui sotterranei, tra i corridoi fatiscenti di palazzi in rovina, sguazzando nelle pozzanghere stagnanti sulla strada devastata- è un'esperienza spaventosa. E bisogna usare astuzia, strategia, improvvisazione e coraggio per sconfiggerli, perché sono letali e guidati da un micidiale istinto.

È la pena maggiore il non saper perché senza odio e senza amore ha tanta pena il cuore!

Perché la prova, sebbene l'abbia dilatata il più possibile, termina, e dovrò aspettare giugno per tornare a immergermi nello splendore e nel terrore di The Last of Us.

> "Piange nel mio cuore, come piove sulla città; cos'è questo languore che mi penetra il cuore?"

GR HOTEL
Prima colazione inclusa

Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741

Check In

→ Ci siamo quasi, gente. Mentre diamo una sistematina alla hall, Mossgarden e io pensiamo alla grande festa che scatterà il prossimo mese, da queste parti. Ma come, non avete ancora capito? Ma se qui in hotel non si parla d'altro! Il prossimo numero saranno 150. Eh già. 150 numeri insieme, che messi uno dopo l'altro fanno... una lunga storia d'amore, tra noi redattori e voi lettori. Tra appassionati di videogiochi che amano ritrovarsi e parlare insieme come vecchi amici, che rinnegano un'informazione fatta soltanto di tonnellate di news anonime e recensioni fiume ipertecnologiche per soli nerd all'ultimo stadio.
150 numeri fanno di questo magazine il grande vecchio della nostra casa editrice, a livello videogiochi. Ci segue a ruota PS Mania (quasi a quota 150 anche lei), la cugina "PlayStation only" che, diretta da Carlo "The Big Boss" Chericoni e coordinata da Michele Giannone, proprio in questi giorni sta vivendo uno strepitoso restyling, anche nei contenuti (provare per credere). Perché cito PS Mania? Perché con questo numero, e in vista della grande celebrazione del 150, Game Republic si corazza, lanciando una nuova offensiva volta a rafforzare tutta la divisione videogiochi del gruppo. Una sola grande famiglia, la numero uno in Italia, comprendente Game Republic, PS Mania e Xbox Magazine Ufficiale, con il rinnovato Game Republic.it come sito ufficiale di tutte e tre le testate. Che vuol dire? Più coordinamento, più strategie comuni, più forza: il tutto, come sempre, solo e unicamente per voi. Per darvi sempre di più. E, a proposito di sito, tenetelo bene d'occhio, perché per GR 150 abbiamo in mente una grande sorpresa, proprio dalle parti della nostra nuova redazione, qui al VIGAMUS di Roma... Poi non dite che non siete stati avvertiti...
Metalmark

FRIGO BAR

"Siamo 1.000"
Tanto efficace quanto laconico, Gabriele Kap sottolinea il traguardo raggiunto dalla nuova FB Community di GR.

"Un mio amico l'ha finito al 100% in dieci ore"
Alessandro Pezzella rispolvera il mito/leggenda dell'amico invincibile per sottolineare la relativa longevità del nuovo Castlevania per 3DS.

"Freebird Games ha annunciato A Bird Story: ho pianto dalla felicità"
Duccio Carnicelli è felice, si commuove. Ma il suo pianto rimane isolato.

"Mi sono avvucumprato quel giocone che vole chiamarsi Fallout 3, mannaggia a me che non ho preso la GOTY perché non posso scaricare i contenuti aggiuntivi, linciatemi!"
Nel frattempo, Giuseppe Amico conia nuovi verbi, s'avventura in toscanismi di età pre-rinascimentale e, infine, invoca il linciaggio. Non sarà arte, ma ci va vicino.

"4.8 milioni di copie vendute per Resident Evil 6 e Capcom lo ritiene un insuccesso commerciale... Ma dove andremo a finire?"
Luka "Ti taggo nella foto dell'ultima Limited che ho comprato" Mazzi allude all'evidente avidità commerciale di Capcom...

"Questo perché ormai le softco guardano prima i conti bancari e dopo l'accoglienza del

Caro Mossgarden, vista la critica ai due finali di Mass Effect 3 di Metalmark (gennaio 2013) e la vostra sbrigativa recensione del gioco su Wii U, presumo che non ci abbiate giocato. I finali, su Wii U sono 4, ci sono 3 scelte:
Comandare i Razziatori.
Distruggere i Razziatori.
L'unione di tutti i Razziatori, sintetici e organici.
La quarta parte a "tradimento" in tre modi:
Se si sceglie nel discorso di non scegliere.
Ci si allontana all'indietro dall'area.
Si spara al "bambino-catalizzatore".
In questo quarto finale si fallisce in toto e parte la registrazione fatta dall'archeologa-ombra per le generazioni future. Potesse Dio lasciarci quattro scelte quando toccherà anche a noi morire, ma nella realtà e non nel virtuale. Qual è il finale migliore?
Per il "catalizzatore" il migliore è rappresentato dalla terza opzione, la pace, come vorrebbero Esiodo e la Madonna, ma si sa che con la pace si lavora e lavorando prima o poi si scoppia, oltre a fallire sia come nazione che come individuo. E la pace in realtà è guerra economica in questo sistema di vita. In Omero c'era la guerra e il lavoro era roba da schiavi e disonorevole, si campava poco ma si lavorava altrettanto poco (gli animali non lavorano, ma si mangiano-ammazzano l'un l'altro). Nella seconda, il catalizzatore ci dice che poi i sintetici torneranno ad averla vinta pur distrutti i razziatori. La prima era quella dell'uomo

Left Inevitabilmente, le attenzioni della nostra community si sono focalizzate su PS4. Basta un'interfaccia e si comincia a sognare.

misterioso, un'eternità di dominio, puro dominio, che pare più morte che vita. A voi la scelta. La mia? Lasciare la scelta ad altri, quella virtuale.
Il Saggio (Ferrara)

P.S.
Esclusa Miranda, tutti i personaggi del secondo episodio mi fanno schifo e nella "genesi" li lascio morire tutti (benvenuta la genesi su Wii U, altroché giocare a tutti e tre come consigliano tutte le recensioni!). L'ho finito da femmina, fatta quasi al mio ideale: la voce italiana è bellissima. L'ultima mia curiosità è finirlo da maschio scegliendo Miranda come amante per vedere se poi muore: siccome la targhetta da morto la metta l'amante, chi la mette se Miranda muore?

pubblico... Insomma, un vero casino il mondo dei videogiochi per adesso"
...Lorenzo Schirò abbozza una spiegazione...

"Su PC RE6 lo vendono a 30 Euro"
...e Moreno Mancin svia dal tema, rimarcando un estemporaneo dato di scaffale.

ÐHo finito Metal Gear e mi è piaciuto un sacco!"
Alessio Rosati. Meglio tardi che mai.

"Una curiosità che ho da una buona decade: ma secondo voi in FF VIII il nome di Irvine dato ad un personaggio e quello di Shumi dato ad un'intera popolazione (il villaggio degli Shumi) erano riferimenti alla F1 dell'epoca, dominata quell'anno dalla coppia Eddie Irvine e Schumacher, detto Shumi?"
Matteo Vog se lo chiedeva da una buona decade, ma alla fine ha deciso che è ora di ottenere una risposta...

"La F1 'dominata' da Irvine è un po' un ossimoro... ah, ah!"
...Se fossimo su Yahoo Answers, quella di Selene Scarsi avrebbe sicuramente sbancato l'indice di gradimento...

"Eh?"
...seguita, molto probabilmente a ruota, da quella di Alfredo "Astro" Loi...

"PS4: il Dual Shock 4 ha il tasto 'share'. S'intravede lo spettro del social gaming costante, sempre più connessi, sempre più online. E il Videogiocatore in me è morto. Lacrimuccia. Cala il sipario"
Dall'altra parte della barricata, il videogiocatore che è in Alan Zanin... muore.

"Da buon amante degli RPG ho avuto un orgasmo alla presentazione di Deep Down!"
Nello stesso momento una nuova vita rischia di sbocciare, grazie all'orgasmo di Giuseppe Amico...

"Vabbè, Watch Dogs si conosceva già. Deep Down mi sembra molto Dragon's Dogma o comunque ci somiglia molto"
...Alessandro Pezzella cerca di "smorzare" detto entusiasmo...

"E allora facciamo di tutto un vabbè"
E Giuseppe D'Amico ci regala molto probabilmente la risposta dell'anno!

Up Letta la nostra recensione di God of War: Ascension? Che ne pensate? I vostri primi pareri sembrano essere discordanti...

METALMARK: Caro Saggio, vecchia conoscenza di tante lettere e tante rubriche postali, stavolta ti seguo meno del solito. Il gioco lo abbiamo giocato, noi. Tu, piuttosto, sembri aver giocato a occhi chiusi e orecchie tappate. Non credo tu abbia capito nulla, di Mass Effect, sai? E te lo dico senza volerti offendere, perché ti voglio anche bene, dopo tutti questi anni. I tuoi discorsi, però, sterzano verso il delirio del fanboy, che getta all'ammasso il pensiero critico in nome di chissà quali marchi o pregiudizi ideologico-videoludici. Mass Effect 2 sublimò in assoluto capolavoro la materia aurea del primo Mass Effect. Senza quella diade, il penoso e indigeribile terzo capitolo non sarebbe neppure esistito. Odiare i primi due giochi per amare il terzo su Wii U è pura follia. E se Dio ci lasciasse, per l'epilogo della nostra vita, scelte pari a quelle dateci da EA (e da quel che resta di BioWare) al termine di Mass Effect 3, beh, io sarei il nuovo Kratos.

GIROVITA E INVERSIONE A U

Ciao Ragazzi, mi chiamo Miki, ho 22 anni e due bei problemi da risolvere, che fanno capo ad altrettanti acquisti fatti recentemente in ambito hardware. Dopo aver messo da parte molti soldi, facendo economia persino sulla birretta del sabato sera, ho acquistato prima PS Vita e poi Wii U al day-one, ritrovandomi però ben presto a pentirmi amaramente della spesa fatta. Superato l'entusiasmo iniziale e mandati in archivio i giochi più caldi con cui queste console si sono presentate ai blocchi di partenza, mi sono infatti ritrovato per le mani due sistemi in coma, le cui speranze di ripresa sembrano ormai aggrappate soltanto a vaghe anteprime e timide promesse, che di concreto hanno ben poco. Da quel che posso vedere, nei prossimi sei mesi saranno ad esempio ben pochi i titoli intriganti in uscita per la console portatile Sony, e i continui rinvii accumulati da progetti destinati al Wii U, come Rayman Legends e Saints Row IV, non lasciano ipotizzare un futuro migliore neanche per il sistema Nintendo. Comincio in pratica a temere di aver buttato i miei soldi dalla finestra e le anticipazioni riguardo PS4 e Xbox 720 non sembrano far altro che confermare tutte le mie paure. Prima di cedere allo sconforto e scegliere magari di vendere quelli che somigliano sempre più a due "pacchi" e ricavarci il più possibile, vorrei però avere un vostro parere. Che faccio? Me le tengo, aspetto e spero, oppure mi fiondo su e-Bay?
Mestamente Vostro,
Miki D'Andria

MOSSGARDEN: Allo stato attuale delle cose, sarei più preoccupato per il destino della PS Vita, piuttosto di quello di Wii U. Sebbene anche per quest'ultimo paia delinearsi un futuro commerciale complesso, questo sistema potrà difatti contare sempre e comunque sul supporto di una serie di preziose esclusive, le quali rappresentano da sempre il motivo principale per cui si sceglie di investire negli hardware Nintendo. Oltre a versare in una situazione di mercato ancor più stagnante, la PS Vita non possiede invece un vantaggio analogo: questa console "vive" essenzialmente del riflesso della sua sorella maggiore e patisce, a mio avviso, oltremodo una concorrenza ancor più spietata, che non fa unicamente capo al 3DS, bensì all'intera sfera del Mobile Gaming. Adesso, credimi Miki, comprendo perfettamente la tua inquietudine: io stesso ci sono passato tante volte. Chiunque scelga di acquistare un qualsiasi sistema al day-one, dovrebbe tuttavia sapere bene che il rischio di ritrovarsi in situazioni analoghe è altissimo, come pure il costo dell'investimento: ecco perché sarebbe opportuno attendere sempre i

Up La versione Wii U di Mass Effect 3 ha rinvigorito la querelle sul controverso finale del gioco.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"PS4, ti aspetto a Los Angeles. Con grande curiosità"
Metalmark

"Sono contenta perché è arrivata la primavera!"
Eliana "Faith" Bentivegna

"Sono contento perché se ne andrà e torneranno le tenebre"
Guglielmo "Shin" De Gregori

"Nulla è reale, tutto è lecito"
Valerio "Revolver" Pastore

"Ho un debole per il salame"
Alessia "Paddy l'ingenua" Padula

"Provate la nuova PS Mania. Fidatevi!"
Michele "T-002" Giannone

"Il nuovo Tomb Raider è un capolavoro, e Lara Croft una vera eroina"
Francesca "Franny" Noto

"Per quel che mi riguarda, Far Cry 3 può essere gioco dell'anno anche nel 2013"
Mossgarden

"È ufficiale, ho bisogno di una vacanza"
Leon Genisio

"Un'altra?!? Ma lavorare no?!?"
Manuele Paoletti

primi, concreti feedback di mercato prima di sacrificare i propri risparmi. Detto ciò, ti consiglierei in ogni caso di non "svendere" i tuoi gingilli sull'onda della delusione: non vorrei che a due "errori di valutazione" piuttosto rilevanti ne seguissero altri due...
METALMARK: Con una battuta, mi verrebbe da chiederti se tu, in casa, hai anche il Virtual Boy e il 3DO. Scherzi a parte, le due console da te acquistate sono un bel rompicapo. Partite tra mille promesse e speranze (soprattutto la Vita), si sono incagliate negli scogli del mercato in tempesta. Titanic e Concordia? No, non drammatizzerei, tutto sommato. Non ancora. Credo che entrambe, sul lungo periodo, giustificheranno ampiamente la loro presenza. Tieni duro, dunque. Il tempo sarà galantuomo.

CATFIGHT 2013: ELISA AL ROGO! ELISA AL ROGO!

Cara Elisa, dopo aver letto la tua patetica lettera e quelle delle varie risposte di altri lettori negli scorsi mesi, mi sono davvero incavolata di brutto. Io sono una ragazza e una videogiocatrice ma, a differenza tua e di molte altre donne (quasi tutte, per meglio dire), io ho il coraggio di non nascondermi dietro l'ipocrisia del solito falso femminismo anni '70. Ma andate a vivere in Vice City e non rompete le palle, va! Di che parlo? Ma su, è fin troppo semplice. Del fatto che non è vero (e non è MAI stato vero) che i film o la musica o tantomeno i videogiochi sono maschilisti. La verità è molto semplicemente un'altra ed è sotto gli occhi di tutti, uomini e donne: noi del gentil sesso siamo diverse, in tutto e con orgoglio. Volete fare il servizio militare e le scaricatrici di porto? Ma

Up Relazioni tra la Formula 1 e Final Fantasy VIII?

fatelo pure... solo, non venite a dirmi che questo è essere donna e questo è normale. Semmai guardate dentro di voi e fate un controllino per capire se siete un po' lesbiche. Non c'è mica niente di male, eh! Ma almeno ne prendete atto e la fate finita di rompere. Una ragazza ama essere vanitosa, farsi bella ed essere desiderata dal suo uomo. Anzi, preciso meglio: da tutti gli uomini. E se il Signore mi ha dato le tette, cari Mossgarden e Metalmark, io voglio pure farle un po' vedere... essere sexy e desiderata. Perché quando passi per strada e uno si gira a guardarti il didietro, tu te ne compiaci. Chi dice il contrario e fa l'indignata lo fa perché di norma è un cesso, una cozza, una cicciona coi baffi e la cellulite, vestita di stracci raccolti dai cassonetti. Allora piuttosto che fare la predica da femminista, perché non va da un estetista, da un dietologo e poi in un negozio di abbigliamento? E insomma, quando ci vuole ci vuole eh!
Lara Croft piace e ha successo perché è una figa. Se fosse una botola, Tomb Raider starebbe a marcire sugli scaffali! Sveglia sorelline!!! Se no oggi staremmo ancora a giocare solo a Miss Pac-Man, una cicciona gialla con un fiocco in testa come un uovo di pasqua e un rossetto da battona! Quindi la morale qual è? È semplice. Che siccome io sono una ragazza normale, giovane e pure figa, gioco ai videogiochi senza farmi tante pippe mentali e mi diverto. E mi piace vedere la donna sexy rappresentata nel gioco. E magari mi ci immedesimo pure. E il fatto che l'eroe da controllare sia un maschio strafigo non mi dispiace neanche un po'. Perché magari, invece di voler essere lui, mi accontento di pensare che me lo vorrei fare! E scusate se ho scandalizzato voi suore in ascolto.
Vera De Mattei

MOSSGARDEN: Comincio a capire perché la gestione della rubrica della posta sia un po' il sogno proibito di quasi tutti coloro che scrivono di videogame: da meri "esperti" del settore ci si ritrova difatti a vestire panni da prete laico, finendo spesso e volentieri per confrontarsi con tematiche che vanno ben al di là delle proprie

Grandioso! Finalmente annunciata ufficialmente la PlayStation 4. Le caratteristiche salienti sono le seguenti: sarà possibile collegarla ad un televisore, sarà possibile appoggiarla su un mobile a scelta del possessore (ma fino ad un certo punto, niente mobili Ikea) e andrà a corrente. Stupiti? Ancora non avete sentito la parte migliore: avrà pure un Joypad ovvero il Dual Shock 4 che però era presente solo tramite prototipo... il modello definitivo non avrà leve analogiche, effetto vibrazione o altre feature simili... Sarà un mouse per confermare il progetto originale di Sony: un PC di fascia media ultrapompato. Anche Microsoft si sta muovendo per la presentazione della sua nuova macchina: anche la Xbox sarà un pc di fascia media ultrapompato da collegare al televisore di casa con grosso modo le stesse feature della rivale; la differenza sta nel tipo di mobile sul quale sarà possibile appoggiare la console... Ebbene sì, non solo sarà possibile utilizzare i mobili Ikea ma addirittura i mobili Ikea usati! Possibile che ci sia già un vincitore in questa console war next generation? Annunciato nel frattempo che i prossimi PC di fascia bassa saranno PlayStation 4 ultra pompate. Torniamo comunque all'immediato con la notizia del ritorno di Kratos in God of War: Ascension, primo capitolo di una nuova trilogia che spiegherà il perché di tutta la furia devastatrice del fantasma di Sparta prima che diventasse, per l'appunto, il fantasma di Sparta... Scopriremo quindi che il buon Kratos durante l'infanzia era uno dei marinaretti al soldo di Capitan Findus e che combatteva per i sette mari difendendo i principi della sana alimentazione e dell'amore fraterno armato dei bastoncini di pesce del caos... Praticamente la solita arma col nome diverso.... Passiamo a The Last of Us, nuova killer app per Play3... Gli sviluppatori hanno finalmente rivelato cosa sono gli infetti che perseguitano i due protagonisti: altro non sono che i nemici dei vari Uncharted ammazzati da Drake nei vari capitoli... Nintendo continua la sua politica aggressiva per lanciare Wii U con i lanci di vari remake di titoli classici... Dopo Zelda: The Wind Waker sarà il turno di Mario con il remake del reboot del primo super Mario. Sempre in tema di remake in HD Capcom ha comunicato di aver esaurito i giochi da rieditare. Ma niente paura, rimedieranno al problema rifacendo in grafica stile 8 Bit tutti i giochi usciti per PlayStation 3 e Xbox360... E se non è rispetto per i giocatori questo... Continua il proliferare di finali alternativi per Mass Effect, ma nessuna patch per renderlo un gioco decente all'inizio. Annuncio dell'entourage degli AC/DC: un loro brano a caso sarà la colonna sonora di un videogioco/Film/Libro/Quelchevoletevoi a caso.... E anche questo mese è tutto....

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE PAKO VERGONHOSO PROGETTA E CONFEZIONA LIMITED EDITION DI CELEBRI VIDEOGAME

Salve Pako e benvenuto a Tutto Esaurito. Milioni di miliardi di lettori si chiedono da eoni che tipo di lavoro ci sia dietro la progettazione delle Limited Edition. In cosa consiste, tanto per intenderci, il suo lavoro?
"Esentialmente, el mio trabaho consiste nel convinsere l'aquirente medio che espendere 100 euros por avere l'estesso giogo che li altri pagano 60 euros sia una figada"

E come si assicura di riuscirci?
"In jenere, lo jugador medio se fa atrare da tode quele cassate che riusciamo a metere dentro la scatula: documentos finti, aneli de plastiga, colone sonore che sono jià incluse nel juego e – quando semos ispiradi – una asiòn figùr de mierda"

Crede che il contenuto standard delle Limited Edition valga effettivamente il sovrapprezzo?
"Nahhh... È toda roba che non sierve a un petasso, ma che fa mucho volume... Lo jugadòr se la guarda un minùdo, gongola come ebete e poi miette tutto sula mensula a prènder polvere... Soto soto, sa anche lui che l'uniga cossa chi conta es el juego"

E il fantomatico plus valore collezionistico? Quel coefficiente di esclusività che porta la Limited Edition ad acquisire valore maggiore man mano che il tempo passa?
"Es un completo propagandistigo... E' toda fufa che ocùpa solo un esacco de espacio. El nuvanta y nueve delle Limited valgono mas al risiclo de la plastiga... Y ora fame turnar a trabaho che stoi preparando la limited de Tropico Sinco..."

competenze. È un po' il caso della lettera di Vera che, partendo dai videogame e dalle rimostranze avanzate dall'ormai celeberrima Elisa contro il maschilismo che li pervade, s'avventura in una pericolosa contro-riforma femminista che, di certo, farà infuriare molte delle nostre lettrici. In tutta onestà, credo che i termini della questione abbiano assunto ormai connotati che travalicano i confini del videogame, sfociando quasi nel sociale e che questo non sia probabilmente il posto più adatto per discuterne. Detto ciò, lascerei eventualmente diritto di replica ai lettori, alla stessa Elisa e, soprattutto al buon Metalmark.
METALMARK: Eh no, caro Moss, questa patata bollente (il doppio senso è voluto) non me la prendo, soprattutto perché avendo conosciuto Elisa per via epistolare non mi sentirei terzo rispetto alla diatriba. Lascio quindi ai lettori, alle lettrici e alla stessa Elisa il compito di rispondere. Io dico solo: la discussione mi piace, e mi sta piacendo sempre di più. Non fermatevi!

MEMORIES OF A VIDEOGAMER

Prato nevoso. Sala giochi Bowling. Anni '90. Lì è ufficialmente iniziata la mia vita da videogiocatore. Ricordo bene le vacanze di Natale fatte in quel paese. Andavo su con i nonni che, dopo la sciata e i compiti fatti, portavano me e il figlio dei vicini di casa Riccardo in quel posto per farci svagare un po'prima di andare a coricarci. Ah, dimenticavo. Sono nato nel 1980. Avevo 10 anni. Ora ne ho 32 e mi guardo indietro e sorrido. Ricordo i cabinati grandi, grossi dove ci serviva lo sgabello, ricordo le sigarette spente ai bordi e tutte le volte che ci si affollava a vedere uno giocare qualcuno schiacciava il pulsante 2nd player e seguivano gli insulti. Appena si entrava ricordo il mega cabinato di Mad Dog che ti diceva "Ciao, straniero!". Poco più avanti seguivano Snow Bros, Vendetta, The Real Ghostbusters e il mega coin-op degli X-Men a sei posti. Erano altri tempi. Non c'era internet, le console da casa non erano evolute come ora e spesso giocavamo conversioni dovendoci aiutare con la fantasia. Ricordo ancora ad esempio il Gig Tiger di Simon's Quest... quanti film mi ci facevo! E Street Fighter II sul primo Game Boy? Eppure erano brividi d'emozione. Ricordo i negozi piccoli dove i giochi te li sceglievi tra quelli che erano esposti. Prenotazioni? Limited Edition? Ordinare? Niente di tutto ciò. Entravi, vedevi e se qualcosa ti interessava lo compravi. Così presi Super Probotector, Blackhawk, e molti altri giochi per le svariate console che ho. Tutto era più sano, ora attorno ai videogiochi ci sono le major che hanno decisamente calcato la mano sul consumismo... ma noi, zoccolo duro proveniente dalle vecchie sale giochi, riusciamo ancora forse a districarci tra veri giochi e specchietti per le allodole. Attualmente c'è la corsa alla nuova tecnologia. Senza il bisogno. Certo, non mancano i bei titoli, per carità...ma c'era davvero il bisogno di Kinect, Move, Tv 3D, Console con 320 GB di Hard Disk per divertirsi? Magari da soli in casa con le cuffie e il microfono in faccia? In sala giochi si conosceva gente, ragazzi e ci capitavano anche le ragazze, che magari facevano comunella tra il juke box e il distributore delle bibite. E in casa? I cari vecchi split screen? Dove sono finiti? Che dire... io e il resto dello zoccolo duro andiamo avanti, lavoro, ragazza, hobby e magari un giorno una famiglia e un discendente a cui far vedere la mia collezione di vecchie glorie dei videogiochi e vari flipper che ho... e a quel punto... o si appassionerà o mi guarderà scrollando la testa come per dire: "eravate proprio sfigati a divertirvi con queste cose...". Intanto io vado avanti... seguirò le nuove console ma ogni tanto tornerò nella vecchia sala giochi in montagna a farmi una partitina all'unico vecchio coin-op rimasto della vecchia guardia. Il cabinato a 6 degli X-Men. Che guardo e sorrido. Chissà se si ricorda di me. Penso di sì.

Andrea "Zimeax" Zimei da Chiavari

MOSSGARDEN: E cosa c'è di meglio di un romantico amarcord per disintossicarsi da polemiche e perplessità? In questi casi, preferisco ridurre al minimo sindacale ogni commento, giacché ritengo che le memorie personali di uno di noi facciano sempre storia a sé. Grazie di averle condivise con noi, Andrea.

Up Wii U e PS Vita, due console accumunate da un destino difficile. Acquistarle al day-one non si è rivelata una mossa vincente... Speriamo nella ripresa...

Check Out

Oltre ad alimentare i già cospicui dubbi che aleggiano intorno alla sorte di due sistemi quali PS Vita e Wii U, la lettera di Miki D'Andria rigira il dito in una piaga storicamente infetta quale l'assoluta sconvenienza dell'acquisto al day-one. Quella che, dal punto di vista dell'acquirente costituisce una solenne dichiarazione d'amore nei confronti del marchio supportato, continua ad essere difatti "ricompensata" con una serie di svantaggi incredibilmente evidenti, che fanno male all'anima oltre che al portafogli. Tanto per cominciare, per il prezzo maggiore che il sistema potrà mai sfoggiare in tutto il suo arco di vita, ci si porta a casa un oggetto misterioso, il cui futuro è incerto almeno quanto corta è la line-up di titoli disponibili. Se a tutto ciò aggiungiamo eventualità infauste quali difetti di fabbrica a là "Red Ring of Death", repentine riedizioni ottimizzate modello 3DS XL e drastici tagli ai prezzi non appena trascorsi i primi mesi dal lancio, gridare alla truffa non parrebbe oggettivamente esagerato. E allora mi chiedo, perché indugiare ostinatamente in questa pratica? Siamo davvero così schiavi dei nostri impulsi da ignorare logica e buon senso pur di gridare "Ce l'ho!" prima dei nostri amici? Non so voi, ma io sto cercando di smettere.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA**, tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA,** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Codice IBAN
IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178
intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it,** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________

Game Republic N. 149
Mensile - Maggio 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano in corso
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Giovanni Guarrera, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Aurelio Maglione, Dario Oropallo, Davide Alexandro Fiandra, Marco Tassani

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna (BO)

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agente: Fabrizio Romitelli - email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.

Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72
e successive modifiche I comma lettera C.
Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Il futuro di PlayStation è nella condivisione?

Se avete seguito l'ultimo PlayStation Meeting (e sono pronto a scommettere che l'avete fatto) non vi sarà certamente sfuggita l'impronta social che Sony intende conferire a PlayStation 4, impronta che si esprimerà soprattutto attraverso il tasto "Share" piazzato in bella vista sul DualShock 4. La decisione di plasmare addirittura l'hardware di PS4 per favorire la condivisione di contenuti non lascia dubbi: Sony crede fortemente nel social e ritiene che sarà un tassello chiave del gaming di domani. Del resto, se avesse voluto semplicemente farne una voce in più da appiccicare sui documenti di marketing si sarebbe limitata a lavorare sul software. Personalmente riconosco l'importanza dei social network e non mi dispiace affatto bazzicarli, tuttavia devo ammettere che l'idea di condividere video o immagini di gioco con altri utenti mi lascia piuttosto indifferente: in ambito videoludico la chiave social mi va a genio solo se viene integrata direttamente nel game design per aprire le porte a prassi nuove e interessanti. In questo senso la feature che m'incuriosisce di più tra quelle proposte durante il meeting riguarda la possibilità di assistere in real time alle sessioni di altri giocatori (anche se la qualità del servizio è tutta da verificare); con un pizzico di estro una simile trovata potrebbe essere implementata ai fini del ludus in maniera attiva, oltre che passiva, soffiando qualche sana novità su un ricambio generazionale che si preannuncia relativamente conservatore. Un ricambio che per ora sembra puntare molto di più su perfezionamento e integrazione, piuttosto che su una rivoluzione. Proposto nell'ottica giusta, dunque, il social potrebbe diventare una bella sfida, addirittura più interessante di quella che si combatterà sul piano della grafica e della forza bruta: del resto i videogame e le piattaforme di condivisione nascono dallo stesso humus e vivono di un dialogo costante, come ci insegnano gli MMO, la gamification e il casual gaming che abita dalle parti di Facebook. Insomma, le opportunità sono sul piatto, vedremo se gli sviluppatori abboccheranno. Nel frattempo, in attesa di conoscere le prossime mosse di Sony e Microsoft, mi intrattengo volentieri con Wii U che, senza fare troppo clamore, ha puntato sulla socialità in maniera discreta ma estremamente lucida: l'anima tablet del GamePad incentiva i giocatori a scrivere, disegnare e condividere contenuti, e la possibilità di illustrare un passaggio chiave di New Super Mario Bros. U attraverso un disegnino, beh, è una trovata così deliziosamente vintage da non poterne più fare senza.

Prossimo numero
FRA 30 GIORNI IN EDICOLA

→ GAME REPUBLIC ANNIVERSARY

Ebbene sì, il momento è arrivato: la vostra rivista di videogiochi preferita compie 150 numeri, sempre in prima linea per tenervi informati e aggiornati sulle ultime novità. Per questo anniversario, abbiamo preparato per voi delle sorprese davvero speciali, con una copertina da non perdere dedicata a una delle serie più amate di tutti i tempi... Ma c'è di più: Game Republic vi invita a festeggiare con la redazione questi primi 150 numeri, con un evento esclusivo al VIGAMUS (Roma), sabato 25 maggio... siete pronti a fare follie?